POWER of POLYGON 2003

特集 パワーオブポリゴン2003

ナムコの広報誌[ノワーズ]の創刊号の発行は1993年7月30日。それから約10年の歳月が流れた。この10年のゲームの歴史を見ると、それはポリゴンによる3D表現の進化の歴史でもあった事に気付くだろう。今ではポリゴンという技術はゲームの世界にどっしりと根を下ろしている。
今回の特集では、3Dゲームを支える技術について改めて振り返るために、まず、専門用語を紹介し、続いて、3Dレースゲームの歴史をたどり、最後に、人間の動きの再現にかけるクリエイター2人の対談、という構成をとった。ポリゴンの世界へようこそ！

ペーパーアドベンチャーゲーム

★★★★★ノワーズ40号記念企画★★★★★

【オープニング】
200X年、謎の宇宙人、ゲエム星人が地球侵略を開始した。彼らの好物はなんとゲームソフト！DVD-ROMだろうが業務用基板だろうがおかまいなしに食べてしまうのだッ！
国連はゲエム星人への攻撃を決議、人類の総力をあげての攻撃が開始されたが、未知のテクノロジーを有するゲエム星人には効果なく、その目から放たれる怪光線に返り討ちにあう始末。人類はゲームという文化を失うことになってしまうのかッッ！？
反撃の機会はひょんな事から訪れた。国連軍の一人が「兵器は平気、か」と自嘲気味にこぼしたところ、至近距離にいたゲエム星人がガクガクと震えだし、やがて死んでしまったのだ。調査の結果、死因は凍死。そう、ゲエム星人は非常に温暖な星からやってきたため、サムいダジャレを聞くと凍死してしまうのだ。
ゲームを守るため、ついに彼らが立ち上がったッ！その名はノワーズマン！普段はナムコ広報誌『ノワーズ』の編集者である彼らだが、ゲエム星人が襲来するとノワーズマンに変身し、ノワーズマイクを武器に、サムいダジャレを連発してゲエム星人を撃退するのだ！
戦え、駄洒落戦隊ノワーズマン！ゲームの未来を守るためッ！･･･残業代は出ないがな。

GO! ▼【行動を選択して、指示されたページにジャンプ！】

※この物語はフィクションです。実在の人物、団体には一切関係がありません。

「スクランブル！ゲエム星人が都内各地で暴れているとの通報があったわ。ノワーズマン、至急現場へ向かって」「了解ッッ！」　さて、あなたはどちらの現場へ行く？

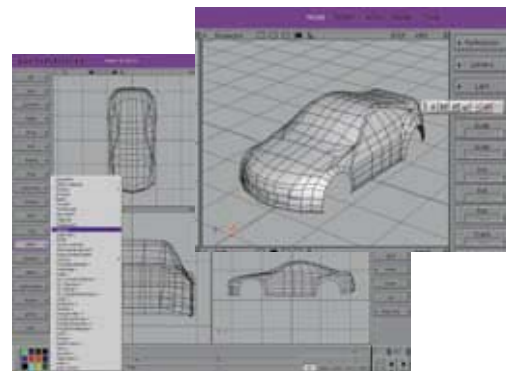
ノワーズ・ブルーを追って渋谷へ→10
ノワーズ・イエローを追って秋葉原へ→20

ポリダス
～3D用語の基礎知識～

「ポリゴン」「レンダリング」「環境マッピング」･･･本誌ノワーズやゲーム情報誌、はたまた最新ゲーム機のスペック表などで、ごく当たり前に使われるようになったこれらの言葉を、あなたはどれくらい理解しているでしょうか？
このページでは、知らなくてもゲームは楽しめるが、知っているとちょっと得した気分になれる、そんな３次元CGの専門用語をまとめてみました。

◆監修：ナムコDHゲームラボ

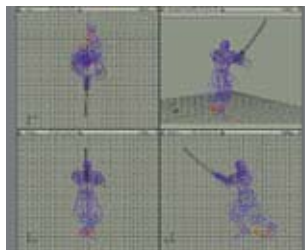
modeling
【モデリング】

3DCGゲームのオブジェクト（物体）を作成することをモデリングという。モデリングには市販の3DCGソフトを用いる場合が多い。代表的な3DCGソフトは「MAYA」や「SoftImage3D」など。実際に粘土細工や彫刻をする感覚で画面内の立体を操作しながら形状を作成、編集していく。

「SoftImage3D」の作業画面。コンピューターやソフトウェアの進化により、簡単にモデリングが出来るようになったが、リアルな形状を表現出来るかどうかは開発デザイナーの腕にかかっている。

polygon
【ポリゴン】

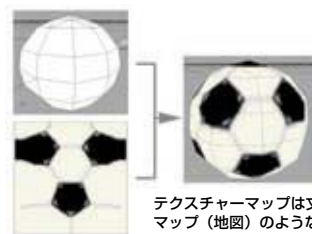
3DCGで物体を表現する際、その表面を構成する多角形のこと。最も単純な三角形を三角ポリゴンといい面を構成する最小単位となる。三角ポリゴンの各頂点はそれぞれ固有の位置座標値を持つ事が出来、それら情報をコンピューターが紡ぎ合わせた結果、画面上で立体として表示される。ポリゴンの大きさ・数とコンピューターの処理速度は反比例の関係にあり、処理速度を優先するゲーム用CGでは描画精度を下げてオブジェクトを作成する必要がある。最小限のポリゴンサイズでいかにリアルな印象を表現出来るかは開発デザイナーの腕の見せ所である。

ナムコ初のポリゴンゲーム『ウイニングラン』（1989年）と、最新作『MotoGP3』（2003年2月27日発売）。ゲーム機の処理能力の向上とともに表現力も飛躍的に向上した。

rendering
【レンダリング】

3DCGソフトでレンダリングが行われる前と後の比較。
※写真は『ソウルキャリバー』（業務用）時のもの。

3DCG空間内に配置された各オブジェクトが、実際に奥行きや陰影を持った状態に表示されるようコンピューターが計算処理をすること。特定の視点位置が定義された後、その視点からのオブジェクトの見え方を測定、さらに特定光源から受ける各面の陰影をシミュレートして1枚の画像をモニター上に出力する。ゲーム機は、プレイヤーの入力にリアルタイムに反応しつつ、レンダリングを1秒間に数十回行っており、それがパラパラ漫画の要領で動いているように見える。

texture mapping
【テクスチャーマッピング】

モデリングされた3Dオブジェクトの表面に絵（テクスチャー）を貼り付けること。均質な面の集合体であるポリゴンモデルに質感や表情を持たせるためテクスチャーは欠かせない。人の肌の質感、メカの汚れやダメージ表現、石畳やレンガなどのゴツゴツとした路面などは事前に描かれた「絵」がポリゴンに貼り付けられている。なお、ナムコ初のテクスチャーマッピングが施された3DCGゲームは『リッジレーサー』（業務用）。

テクスチャーマップは文字通りマップ（地図）のようなもので、地図上の住所にあたるのがuv座標値である。uとvの2軸上で表されるテクスチャーの各地点の情報をポリゴンが数値として持つことで、ポリゴンに絵が貼られたように見えるのだ。

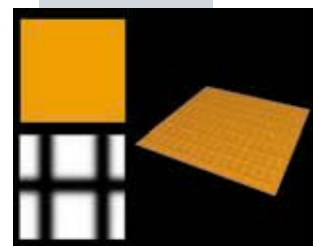
『鉄拳４』の三島平八の顔に貼られているテクスチャー。

environment mapping
【環境マッピング】

『リッジレーサーV』の画面。クルマのボディ表面の映りこみは環境マッピングで擬似的に表現している。

金属などの反射率が高い物体に周囲の景色が映りこむ表現のための技術。クルマやバイクのボディ等、主にレースゲームで使用される。映りこみを厳密に計算しようとすると、莫大な処理負荷がCPUにかかってしまうため、実際にはあらかじめ用意した背景（どの位置を走行しても違和感のないようなビル群や山、雲、空などを書き込んだ絵）を、オブジェクトの表面に沿わせてアニメーション再生するようにプログラムで制御することで、擬似的に周辺風景が映りこんでいるかのような表現をしている。

bump mapping
【バンプマッピング】

あたかも凹凸をモデリングした複雑なオブジェクトに見えるが、実際は単純な形状。バンプマップで擬似的に凹凸を表現している。

テクスチャーマッピングの応用的な手法の一つ。バンプマップというグレースケール（モノクロ）の画像を用意し、白黒の階調の差を凹凸に変換してオブジェクトの表面に傷や凹みをつけたり、ザラザラとした質感を表現する方法。実際にポリゴン数を増やしてモデリングしているわけではなく擬似的に表現しているため、CPUの処理負荷が軽くて済むというメリットがある。

→35

motion capture
【モーションキャプチャー】

人、動物、模型などの現実の動きをセンサーからコンピューターに入力することで、3Dモデルに本物と同一の動きを与える技術。格闘ゲームやスポーツゲームで使用されることが特に多く、『鉄拳』『ソウルキャリバー』シリーズにおけるキャラクターの動作は実際の役者や武道家のものを取り込んでひな型としているため、非常にリアルである。

役者はモーションキャプチャー専用の測定ポイントを身体の各部分に装着し演技をする。その位置・動きを全方向から赤外線カメラが測定しデータ化する。

データ化された役者の動きを3Dキャラクターに取り込む。3Dキャラクターには、役者が装着していた測定用ポイントと同一箇所に関節構造を持たせているので、データをコピーするだけで3Dキャラクターが実際と同じ動きをする。
※写真は『ソウルキャリバー』（業務用）時のもの。

shading
【シェーディング】

レンダリング工程中、オブジェクトの陰影処理のことを特にシェーディングと呼ぶ。シェーディング技法には様々な種類があり、3Dゲームでは主に以下のようなものが使われている。

【フラットシェーディング】
flat shading

ポリゴンの集合体である多角形オブジェクトの面の境界をそのまま表現する技法。近年の高性能なゲーム機上ではあまり見ることはなくなったが、処理速度がさほど速くない過去のハードではこの表現が限界であった。

『サイバースレッド』のゲーム画面。ポリゴンの集合体であるオブジェクトの各面のつながりが角々しい。

【セルシェーディング】
cel shading

3DCGを意図的に2DCGのように描画する特殊なシェーディング技法。陰影を領域ごとにベタ塗りにし、オブジェクトの稜線（輪郭線）をくっきりと黒く描く事で、セルアニメ調のテイストを3DCGに与える事が出来る。セルシェーディングによって描画することを「トゥーンレンダリング」ともいう。

セルシェーディングを用いた新作『アイドルゲーム』（仮称、業務用）の1シーン。

【スムースシェーディング】
smooth shading

フラットシェーディングに比べ、面の境界を滑らかにすることで擬似的な柔らかい面構成を表現する技法。例えば人体の腕や脚を断面が六角形となるようモデリングしても、スムースシェーディングがかかることにより、擬似的に丸みを帯びた形状に見える。なお、「グーローシェーディング」はスムースシェーディングの一種で、近年の3DCGゲームにおいて最も一般的なシェーディング技法である。

本来多面体であるはずのオブジェクトも、スムースシェーディングにより滑らかな曲面を構成しているかのように表示される。

fog
【フォグ】

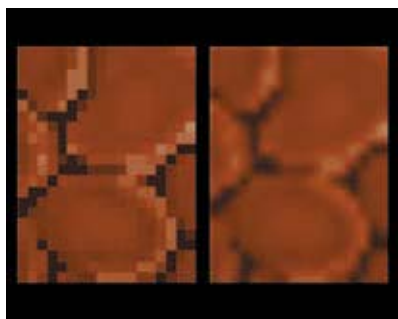
フォグとは霧のことで、文字通り霧が立ち込めたように遠くのものほど周囲の色に溶け込んでコントラストが弱くなっていくようなレンダリング効果。プレイステーション2で初めて表現可能となった。

『MotoGP2』ではフォグを積極的に取り入れ、雨の中のレースシーンをリアルに再現することに成功している。

particle
【パーティクル】

粒子の拡散運動をシミュレートして描画する技術。煙や炎、水しぶきの表現の他に、キャラクターの毛髪のなびく表現や群衆の動きの再現に応用する事も出来る。ただし、その描画計算には膨大な処理負荷がCPUにかかるため、ゲーム画面中のリアルタイムレンダリングにはあまり使用されず、ムービーなどで流麗なCG表現をする際に使用されることが多い。

『鉄拳3』（PS用）のムービーの1シーン。レイ・ウーロンの背後の爆発のような表現にパーティクルが有効。

bi-liner filter
【バイリニアフィルタ】

バイリニアフィルタ適用前後の比較。ギザギザのテクスチャーが滑らかに描画されているのがわかる。

オブジェクトが拡大表示された際、テクスチャーの隣り合ったピクセル（色情報）間を平均化して滑らかに表示する機能。近年の高性能家庭用ゲーム機にはほとんど標準装備されている。分かりやすい例として、プレイステーション2の本体設定で「テクスチャマッピング」の補間処理をオンにした状態で、初代プレイステーション対応ソフトをプレイすると、ギザギザしていたテクスチャーが滑らかな描画になっていることが確認出来るはずだ。

lens flare 【レンズフレア】

『リッジレーサーV』のオープニング画面の一コマ。リアルタイムレンダリング中にレンズフレアを表現している。

3DCG空間内で、太陽などの強い光源に視点が向いた際、レンズに反射して発生する光の輪などの虚像。広大な3D空間を体感させる演出に一役買っている。

右へ進む→35 左へ進む→16

ナムコ 3Dレースゲームの進化

ポリゴンによる3D表現は、今や様々なジャンルのゲームで使われているが、ナムコではレースゲーム（ウイニングラン）にてまず採用された。当初はむしろ擬似3Dによる表現よりも見た目は悪かったが、プレイヤーは画面の中に、たんなる絵ではない「世界」を感じられるようになった。その後、レースゲームでポリゴンを使用するのはごく当たり前の事となり、その表現能力は短期間に急激に向上した。レースゲームの進化と3D表現の進化は、車の両輪のように切り離せないものなのだ。このページでは、ナムコのレースゲームにおける3D表現の進化を、代表的な作品をあげながら追ってみたい。

【クルマ】

1982 ポールポジション（業務用）

上空から見下ろした視点の2Dレースゲームが多かった当時としては画期的な、自分のマシンを後ろ斜め上から見た「ビハインドビュー」視点を採用したゲーム。拡大縮小機能を用いて、遠近感を擬似的に表現することで3Dらしく見えるような工夫がなされている。

1987 ファイナルラップ（業務用）

疑似3Dによる表現の向上を目指したゲーム。『ポールポジション』と比べて、ハードの機能が上がったため、使用できる色数が増え、より天然色に近い表現ができるようになった。また、配置できるオブジェクト数が増え、より本物のレースらしい雰囲気を演出した。通信対戦により最大8人が同時プレイできた事もあり、一世を風靡。シリーズ最後となった『ファイナルラップR』（1994）では擬似3Dの限界点まで表現を向上させた。

1989 ウイニングラン（業務用）

ナムコのゲームとして、初めてポリゴンを使用した記念すべきゲーム。本物のレースカーの走行データ（タイヤの摩擦係数、空気抵抗等）が使用されており、実際のドライビングテクニックが駆使できる。しかし、まだテクスチャーマッピング機能がなく、フラットシェーディングによる濃淡のないデジタルな色使いのため、写実的な表現とは程遠く、この段階では擬似3Dによる表現のほうがまだまだ優勢だった。

1993 リッジレーサー（業務用）

ポリゴンによるレースゲームの優位性を決定付けたゲーム。テクスチャーマッピングによるリアルな質感、グーローシェーディングによる物体への光の当たり具合の表現を行っている。これによってポリゴンはゲーム業界における地位を不動のものとした。走行感覚は、当時としては実車に近いモノでありながら、誰でも気持ちよくドリフトできる工夫がされていた。後にプレイステーションに移植、本体と同時発売（1994年）され、初期のキラータイトルとなった。

1998 R4 —RIDGE RACER TYPE4—（プレイステーション用）

プレイステーションというハードの限界を引き出したゲーム。発表当初、映像のクオリティの高さから「これはゲーム画面ではなくムービーなのでは？」と疑われたほど。残像が尾を引くテールランプをはじめとした光と影の表現に注力し、目で見た現実をそのまま再現するのではなく、いわば「映画の1シーン」のように演出された架空世界の中を走り抜ける爽快感が味わえる。

2000 リッジレーサーV（プレイステーション2用）

プレイステーション2本体と同時発売され、初期のキラータイトルとなったソフト。全てのスペックが極限まで高められ、環境マッピングによる車への背景の映りこみ、使用可能なポリゴン数の増加により存在感を増した車体・コース・町並み、「時間」を感じさせる空間表現、ヘッドライトや街灯の光のフレアなど、全ての面で従来にない驚異のクオリティを実現した。

後に『リッジレーサーV アーケードバトル』として業務用に逆移植された。

そして、2003年、新たなレースゲームがその姿を現す・・・！

ノワーズマン本部ことナムコ本社に戻ったあなた達は、驚くべきものものを見た。なんと、大量のゲエム星人が次々に合体し、5階建のナムコ本社ビルと同じサイズの、その名もゲエム星人キングに成長したのだ！「ギシャアアアアアア！！！」「ナオミ長官、何か策はないんですか!?」

→11

【バイク】

1992 コカ・コーラ スズカ エイトアワーズ（業務用）

ナムコ初のバイク・レーシングゲーム。バイク型筐体とは別に、ギャラリー用の中継モニターを用意していた。この中継モニターは、コース上10箇所にカメラが設置されているという設定で、空からの中継や、コース真横からの中継も行っていたが、座標管理はあくまで2Dで、それを3Dらしく演出していた。

1995 サイバーサイクルズ（業務用）

ポリゴンやテクスチャーマッピングを使用した3D表現による、近未来を舞台としたバイクレースゲーム。バイクそのものがクルマよりもポリゴン数が多くなりやすく、モーションを伴うライダーが加わるため、限りあるポリゴン数で表示させるには、高度な技術が必要であった。

1998 500GP（業務用）

FIMロードレース世界選手権のライセンス取得により、実在のコースを忠実に再現し、レースとしてのリアリティをさらに高めたゲーム。本作から、操作性についてもカーレースとの差別化を明確に行いはじめた。例えばコーナリングの際、クルマがハンドルの角度で旋回半径を調整するのに対し、バイクはフルバンク（バイクを倒し切る事）させた上で、アクセルコントロールによって旋回半径を調整させるのだ。

2000 MotoGP（プレイステーション2用）

業務用の『500GP』をプレイステーション2に移植したもの。実写と見まがうばかりのグラフィック、陽炎や逃げ水といった要素の再現等、映像のクオリティの高さは当時のレースゲーム全体の中でも群を抜いていた。ちなみに、タイトルが『500GP』から『MotoGP』に変更になったのは実際のレース名称の変更によるもの。

2001 MotoGP2（プレイステーション2用）

『MotoGP』シリーズ第2弾として正統な進化を遂げたゲーム。特筆すべきは「雨」の追加。単純に雨を描くと、漫画的な太い線になり、写実的な映像にそぐわない。本作では、霧、カメラのレンズにつく水滴、バイクの跳ね上げる水しぶき、といった全体的なシチュエーションによって、雨そのものを描かずして、説得力のある「雨」を見事に表現した。

2003.2.27. MotoGP3（プレイステーション2用）

シリーズ最新作となる『MotoGP3』は、前作をはるかに凌ぐ充実の内容で、サーキットの興奮を余すところなく再現している。特に注目して欲しいのは「光を感じさせるビジュアル」。本シリーズはかねてから光の表現に力を入れており、例えば縁石による日光の反射でバイクが光る、というこだわりよう。加えて、今回は「コックピット視点」を追加。マシンのメーター類に加えて、スクリーンへの日光の反射までも再現しているので、より光を実感できると思う。

ところで、バイクレースになじみのない方は、「バイクって難しいんでしょう？」と思っているかも知れない。しかし、今回は、EASYモードにブレーキアシストシステムを搭載。開発者によれば「バイクを操作する楽しさはそのままに、難しいところだけを、そっと助けてあげるシステム」。今まで本シリーズを敬遠してきた方にも、自信を持ってお薦めできる。ぜひプレイしてバイクレースの面白さを知っていただきたい。逆に、バイク好きの方には、前後ブレーキの使い分け、体重移動など、これ以上ないリアルな操作も可能になっている。まさに、万人のためのバイクレースゲーム『MotoGP3』。ぜひ一度、遊んでみて欲しい！

「コックピット視点」を追加。「コケたら死ぬっ！」と思わせる臨場感

チャレンジモードの課題は総数100！その中には『リッジレーサー』のコースも！

「最大4人での対戦が熱い『マルチプレイヤーモード』」

【中村プロデューサー、『MotoGP3』を語る】

私がレースゲームを制作する時に常に考えていたのが、本物のレースの持つ興奮を、いかにそのまま伝えるか？ということでした。その結論のひとつが「写実主義」です。現実のサーキット、マシンを細かに取材し、可能な限り写実的に、ごまかすことなく再現します。これによりゲームはリアリティを得られ、現実の迫力に限りなく近づくことができるのです。例としてコースの再現度。これはナムコ史上、いえ世界中のゲームの中でも最高級だと自負しています。数キロ四方に渡る広い空間を矛盾なく再現しているからこそ、ベテランのGPレーサーからは本物そっくりとお墨付きがもらえました。またこれから世界に羽ばたこうとする日本の若手レーサーは、このゲームから世界のサーキットを学んでいるそうです。「レースゲームのナムコ」が20年のノウハウを注いで作り上げた自信ある最新作『MotoGP3』、ぜひ遊んでみてください。

「まず合流だ！」あなたはノワーズ・イエローを探して電気街を疾走するが、彼の姿はどのゲーム専門店にも見当たらない。一体何処に？ま、まさか!?

「くそう、まだ探すぜ」→32
「つうか、走りすぎてお腹が減ったな」→25

待ったなしチャンバラ対談

ナムコ世取山宏秋 VS カプコン稲船敬二

『ソウル』シリーズと『鬼武者』シリーズ。ともに「ポリゴンでチャンバラする」という部分は共通ながら、全く異なるゲームとして進化しつづける人気シリーズだ。その思想を支えるプロデューサー、ナムコ世取山宏秋氏とカプコン稲船敬二氏が四つにくんだガチンコ対談、いざ尋常に勝負!!!

既存のゲームをベースに「刀剣」を加えた両作

――ソウルシリーズ、鬼武者シリーズの企画の発端はどんなところから?

稲船（以下稲）　「鬼武者」はもともとは「バイオハザード」のエンジンを使って何かできないか、という点からスタートしたので、最初から「チャンバラ」ありきの企画ではなかったんですよ。ただ「バイオハザード」の銃撃戦って、実は接近戦がメインですよね。だったら銃よりも直接攻撃の方が面白いだろう、それならチャンバラのゲームはどうだろう、と発展していったんです。

世取山（以下世）　なるほど。でもよく爽快感の部分まで表現されていますね。

稲　ええ、最初は3ヶ月くらい「バイオハザード」のシステム上で侍のキャラクターを動かす実験をやっていましたね。ほんまにアクションゲームとして気持ちいい物ができるか、という点がポイントだったんです。それが「鬼武者1」につながっていますね。

世　そのあたりは「ソウルエッジ」と似ていますね。私ももともと「鉄拳」シリーズをはじめとして格闘ゲームの製作にばかり携わってきたので、武器を持った格闘ゲームって面白いかも、という点が企画の発端だったんですよ。素手で殴り合う格闘ゲームとは違った遊び方が武器を加えることで出来ないか。叩き込むようなプレイスタイルではなくて、より一般的に分かりやすく読み合いの要素が重視されるような格闘ゲームを作りましょう、というところに展開していったんです。

――ともに過去にベースとなるゲームがあり、そこに刀という要素が加わったことで、さらにゲームのアイディアが広がっていった、ということですね。

世　まさにそうですね。

ベストムービーは「七人の侍」で決まり!

――やはりお二人とも時代劇やチャンバラ映画はお好きなんですか?

稲　僕は黒沢映画が大好きで、まだビデオが日本で発売されていなかった頃から海外版を入手したり、映画館にリバイバル上映を見に行ったりしたんですよ。黒沢映画特集が上映された時は、会社には「病欠です」と言って、一週間連続で通いつめたこともありました（笑）。もちろん黒沢映画はチャンバラ物だけではないですが、あの殺陣の迫力や脚本の深さなどはやっぱりすごい。昔からそうしたゲームを作りたかったことは確かですね。でも構想していた当時は僕がファミコンで「ロックマン」シリーズを手がけていた頃で、ファミコンの性能ではそんな表現は出来なかったですからね（笑）。

世　それはそうですね（笑）。

稲　「鬼武者」を作ることになって、黒沢映画のようなテイストで作れたらいいな、という思いはありました。ただそのままでは地味なゲームになってしまうので、いかにゲームユーザーに受け入れられる物を、しかも黒沢テイストを残しながら作れるか、という点がポイントでしたね。「鬼武者1」のオープニングの合戦シーンなどはそうですし、「鬼武者2」でも「七人の侍」を思わせるシーンを入れました。「鬼武者3」でもその路線は継承していく予定です。

世　それはいいことを聞いた（笑）

稲　黒沢映画以外にも「子連れ狼」や「破れ傘刀舟」など、萬屋錦之介さん主演の作品が好きなんです。ああいう作品の良さって今は少ないじゃないですか。だったら自分で作るしかない（笑）。ただチャンバラ物が市場に少ないってことは、今人気がないってことにもなるので、ゲームが大コケする危険もあったんです。「鬼武者1」はおかげさまで人気も出て今まで続いています。

――ちなみにベストムービーは何ですか?

稲　なんといっても「七人の侍」ですよ。僕的にはこれを越える映画はまだないですね。

世　私もベストムービーは「七人の侍」なんですよ。黒沢映画はWOWOWでの放映をビデオに撮ってコレクションしています。つい最近も「七人の侍」を見直したばっかりなんですが、やっぱりいいですね。

世取山宏秋

1993年、（株）ナムコに入社。『マッハブレイカーズ』『鉄拳』シリーズに企画として携わる。『鉄拳』シリーズで主にモーション制作に携わる傍ら、業界初の3D武器格闘ゲーム『ソウルエッジ』を開発、『ソウルキャリバー』を経て、現在、『ソウルキャリバーII』のプロデューサー。

Hiroaki Yotoriyama

上映時間が3時間以上あるのに長さを感じさせない。他には海外ファンタジー物もよく見ます。ゲームの特性上世界各地の剣士が集まるので、登場人物や武器、ストーリーやキャラクターの立て方などを吸収させてもらっています。「ソウルキャリバー」に格闘ゲームとしては異例なほど重厚な世界観やストーリーを用意しているのも、その現れですね。世界観に浸って遊んでほしいという思いもありますから。

――ではそうしたチャンバラ映画をゲームに転換する上で、具体的にはどのような手法が用いられているのでしょう?

世　やはり「チャンバラ」と「素手格闘」の違いをどのように表現して、プレイヤーの皆さんにわかってもらうか、という点が重要ですね。格闘という行為を分析してみると、素手格闘の場合は、パンチが当たって相手にダメージを与える、という1アクションの行為なんです。でも刀剣の場合は、相手に刀が当たって、肉が切れて刀身が体から出る、という2アクションの行為です。この、最低でも2度は痛い、という点に注意して作っていますね。だからキャラクターのリアクションをコマ送りで見ると、素手格闘とは違った動きをしているのがわかると思いますよ。もちろん格闘ゲームだから時間はすごく短いんですが、そこはこだわろう、と。

稲　ああ、それは「鬼武者」でも同じですね。「鬼武者」以前にも刀を使ったアクションゲームはありましたが、僕が不満を持っていたのもまさにそこやったんです。なんか刀といっても、棒で殴っているのとあまり変わらない気がするなぁと。おっしゃる通りで刀が人体に当たるアクションと、肉を斬るアクション、もっというと骨を断つアクションもそれぞれ違うはずですよね?それをどうやったら気持ちよく表現できるか、という点にものすごくこだわりました。これがあんまり細部にこだわりすぎても、もったりした感じになってしまう。さらにサウンドが入ったり、血しぶきが飛んだりしても、また印象が変わってくるんです。そのたびに「ちょっと違う」っていって、やりなおし（笑）。

本物の動きと本物らしい動き、その狭間とは

――お二人とも「動き」には相当気を使われているんですね。一方で最近の3Dゲームではモーションキャプチャーの技術も使われるようになってきましたが……。

稲　モーションキャプチャーは主にオープニングやイベントなどのムービー部分で使っていますね。「鬼武者1」の時は合戦シーンを表現するため、当時は最大5人までの動きしか同時にキャプチャーできなかったのに、6人同時でキャプチャーしてもらって、スタジオの方からいやがられました（笑）。「鬼武者2」では馬のモーションキャプチャーまでやりましたよ。馬の動きを自然な感じで表現しようとすると、やっぱり人間の手では難しいんです。「鬼武者3」でもあっと驚くモノが登場しますので期待してください（笑）。

――ゲーム中のキャラクターの動きはどうですか?

稲　ゲーム中の動きはほとんどデザイナーが手でつけていますね。「鬼武者1」の時も最初は殺陣師の方に頼んで剣舞をやっていただき、モーションキャプチャーしました。ただそのままでは動きがもったりして、データとして使えなかったんですね。それでキャプチャーデータを参考にデザイナーが手作業で仕上げました。そのうちにスタッフの方がどんどん慣れてきて、今ではすごく格好いいモーションでも、それほど苦労なく手でつけていますね。

世　「ソウル」シリーズでも、第一弾の「ソウルエッジ」ではムービー以外は完全に手付けだったんですよ。やはり実際の動きとゲーム中で感じる「本物らしい動き」は違いましたから。続く前作の「ソウルキャリバー」では、棒術や剣術などは中国武術の元チャンピオンの方に来てもらって動きをキャプチャーしたんですが、そのままでは間延びして使えなかった。今ではキャプチャーデータはゲームのモーション作成におけるひな形という位置づけですね。ただこれで困るのが現実にない武器を使っているキャラクター。例えばアイヴィーブレードという武器を使うアイヴィーというキャラクターがいるんですが、これが自在に変形する武器なんです（笑）。

稲　現実に無い武器は困りますよね（笑）。

世　ええ。あのときは実際にアイヴィーブレードの実寸模型をスタッフが作成して、開発ビルの1階で振り回して動きを研究したんです。頭に当たると危険だというので、バイクのヘルメットをかぶりながら。端で見ていても相当怪しかった（笑）。その上でモーションキャプチャーして動きのひな形をとり、それを参考にアクションデータを作成しました。「ソウルキャリバーII」でも基本的なスタンスは変わっていませんが、より本物志向が強くなっていますね。今回はラファエルというレイピア使いのキャラクターが登場しますが、これもレイピアの動きが出来る本格的なアクション俳優の人に演技してもらって、元のデータとして活用しています。

――「ソウルキャリバーII」ではモーションブレンドという技術も導入されたとか?

世　ええ。これは最大4つのモーションを合成できる技術で、たとえば頭の動きはA、上半身はB、下半身はC、といった個々の動きを一つにまとめることができます。これまでも上半身と下半身の動きを融合させる技術はあったんですが、より細やかな動きが表現できるようになりましたね。「ソウルキャリバーII」では前作の「ソウルキャリバー」よりも、より走りながらアクションを行うことを重視した、「走る」格闘ゲームを目指したんです。そのため走りながらガードしつつ何かをする、といった複数のアクションを同時に行う要素が増加したんですね。こうした表現を行う上でモーションブレンドは効果を発揮しています。

稲船敬二

1987年、（株）カプコンに入社。『ロックマン』のキャラクターデザインを担当。その後、ほぼ全てのロックマン関係タイトルに関わり、現在もプロデューサーとしてロックマンシリーズを世に送り出し続けている。近年の代表作は『鬼武者』シリーズ（PS2）、『ロックマンエグゼ』シリーズ（GBA）など。現在、第二開発部部長。

Keiji Inafune

一人用と二人用 それぞれの長所

――共に「チャンバラ」を題材にしながら、独自の進化を遂げてきた作品ですが、お互いのゲームを見てお感じになることはありますか？

世 やっぱり「斬る」というアクションを非常に重視されているじゃないですか。私も格闘ゲームの中でなんとかその部分を表現することにこだわっていたので、ああ、ここをしっかりわかっている人がいるんだ、と思うだけで心強かったですね。研究材料として常に参考にさせていただいてます。あとは背景までフルポリゴンで作られた「鬼武者」が登場すると脅威ですね。「ソウルキャリバー」はゲーム世界を全部３Ｄで作り込んで、カメラをぐるぐる回すことで爽快感やスピード感を出す演出をとっているんです。これが他のゲームに対する強みにもなっているんですが、「鬼武者」でもそれをやられると、もうアドバンテージがなくなってしまう（笑）。

稲 今後の発表を楽しみにしていて下さい（笑）。「ソウルキャリバー」シリーズで僕が感じるのは、武器を使った格闘ゲームということでゲーム自体にも個性があるし、さらにゲームの中でもキャラクターと武器を１セットで扱うことで、個々のキャラクターの魅力がしっかりと立っている点。これはうらやましいですね。映画作りにおいてもキャラクターを立たせるというのは基本中の基本じゃないですか。そうした部分はどんどんゲームでも取り入れていきたいのですが、「鬼武者」のような１人の主人公を追いかけていくスタイルだと、なかなか難しいんですよ。

世 それは格闘ゲームの長所かもしれませんね。

稲 そうですね。あとは格闘ゲームというジャンルから離れてみると、２人で一緒に楽しめるゲームというのも羨ましいですね。「鬼武者」シリーズって、１人で遊ぶゲームじゃないですか。やっぱりゲームを作っている者として、一緒に遊ぼうって言えないのは寂しいんですよ。せいぜい「見とけっ！」って相手に言うしかなくて、見ている方もだんだん飽きてきてマンガ本なんか読み始めたりして（笑）。だから一緒に２人とか３人で遊べるゲームも作りたいなと思います。僕もがんばりたいですね。

世 逆に私の場合は対戦格闘ゲームを作り続けてきたので、１人で遊び込むゲームに関心があるんです。２人で遊ぶものだと、キャラクターは立てやすいですが、どうしてもゲーム中でストーリーを表現することが難しくなりますからね。今後機会があればそうしたゲームも作ってみたいですね。

制作が進む両シリーズ 今後の発売に期待

――それでは最後に両シリーズの最新作も含めて今後の抱負をお聞かせください。

稲 「鬼武者」シリーズも「１」「２」と作ってきて、現在「３」の制作が続いている最中です。また一方では「鬼武者」シリーズを越える企画も同時に進めていますので、そちらにもぜひ期待してほしいですね。

世 私の方も「ソウルキャリバーⅡ」の製作が今まさに佳境なので、日夜起きたり起きたりずーっと起きたりでがんばっています（笑）。なにしろ今回はＰＳ２版、ＧＣ版、Ｘｂｏｘ版の３機種同時発売なので、苦労もひとしおですね。

稲 さっき少し遊ばせてもらったんですが、ＰＳ２版はスタンダード。ＧＣ版に登場するリンクは、ファンには必見ですね。Ｘｂｏｘ版はプログレッシブテレビで見るとグラフィックが段違いに綺麗でビックリしました。無茶していますね。

世 おかげでスタッフは徹夜の連続です（笑）。でも無茶している分、皆さんに喜んでいただける物になっていると確信していますので、楽しみにしていてください。

開発中の『ソウルキャリバーⅡ』を３機種とも稲船さんにプレイしていただいた。「こういうのはあまり得意じゃないから」と言いつつ、見事な刀さばきを見せていたぞ。

対談終了後の記念撮影。今後も、この「二人の侍」の活躍から目をはなす事なかれ！

『鬼武者』シリーズと並ぶ 稲船さんの代表作！

『鬼武者』シリーズに加えて『ロックマン』シリーズのプロデューサーでもある稲船さん。『ロックマン エグゼ３』は、アクションゲームとして進化してきた本シリーズの流れを汲みつつ、ゲームボーイアドバンスならではの要素を組みこんだ意欲作の第３弾だ！舞台は近未来。プレイヤーはネットバトルが得意な少年、「光 熱斗（ひかり ねっと）」となり、彼のネットナビ（擬似人格型プログラム）「ロックマン エグゼ」とともに、電脳世界でのネットバトルに挑むのだ！

電脳世界でのバトル。バトルチップによる戦略と、アクションテクニックが勝敗を決める！

プログラムによってロックマンを強くする新システム「ナビカスタマイザー」。

■さらに、限定版だった新バージョン『ロックマン エグゼ３ BLACK』も、いよいよ一般発売！通常版と『BLACK』、はたしてどちらが強いのか･･･。

ロックマン エグゼ３

ハード：ゲームボーイアドバンス
ジャンル：データアクションRPG
発売日：2002年12月6日
価格：4,800円

ロックマン エグゼ３ BLACK

ハード：ゲームボーイアドバンス
ジャンル：データアクションRPG
発売日：2003年3月28日
価格：4,800円

渋谷でノワーズ・ブルーと合流し、ゲエム星人が襲来したアミューズメントスポットに到着すると、入り口で一人の女性が泣き叫んでいる。スタッフの誘導でお客様はほとんど避難を完了したが、彼女の息子はまだ店内に取り残されているらしい。

→4

三島平八

出身：おそらく日本
使用武器：己の肉体
流派：三島流喧嘩空手

PS2版には『鉄拳』シリーズの主役(!?)三島平八が登場！ソウルエッジの破片によって16世紀後半の世界へ呼び寄せられた平八。元の時代へ戻るため、そして力が支配する戦いの時代で己の力量を量るため平八は立ち上がった。

【2Pカラー】

Heihachi

リンク

出身：ハイラル
使用武器：剣、盾
武器名：マスターソード、ハイリアの盾

GC版には『ゼルダの伝説』シリーズでお馴染みのリンクが登場！邪剣ソウルエッジの力は、神々の加護の下にある世界「ハイラル」にまで影響を及ぼし始めた！リンクはハイラルの平和を守るため、邪剣を完全破壊する旅に出発した！

【2Pカラー】

Link

SOULCALIBUR II®

ソウルキャリバーII

GC　PS2　Xbox

好評発売中

ニンテンドー ゲームキューブ用ソフト 6800円（税別）
プレイステーション2用ソフト 6800円（税別）
Xbox用ソフト 6800円（税別）

武器格闘ゲームの最高峰と謳われた『ソウルキャリバー』。それから4年…待望の続編『ソウルキャリバーII』が、遂に登場した。しかも、ニンテンドーゲームキューブ、プレイステーション2、Xboxの3ハードで同時発売！まずは気になる各ハードのゲストキャラクターから紹介しよう！

ネクリッド　3ハード共通オリジナルキャラクター

3ハード共通で登場する家庭用オリジナルキャラクターのネクリッドは、スポーンの作者トッド・マクファーレン氏が『ソウルキャリバーII』のために描いた新キャラクターだ。かつては屈強な戦士だったネクリッドだが、ソウルエッジの影響でその体は異形のものとなってしまう。その苦痛を解放するためには、もはや邪剣の欠片を集めるほかない！

出身：不明
使用武器：異界の断片
武器名：マレフィカス

【2Pカラー】

Necrid

スポーン

出身：ミシガン州／デトロイト
使用武器：斧に姿を変えたマント
武器名：アゴニー

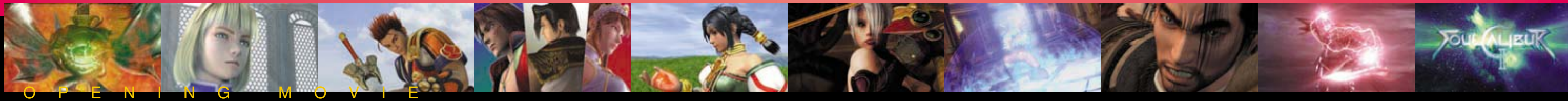
Xbox版にはアメコミで知名度バツグンのスポーンが登場！謀略で死亡したアル・シモンズは魔界の支配者マルボルギアの力でスポーンとして蘇る。しかし、彼は邪剣に興味を持ったマルボルギアによってソウルエッジが存在する世界へと放り込まれてしまう。元の時代に戻るため、スポーンは動き始める。

【2Pカラー】

Spawn

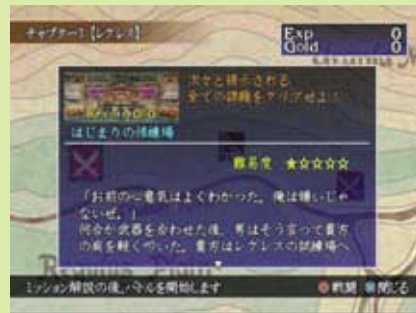
「…やるしかないわね。ついて来て！」地下室に移動したあなた達の目の前には、巨大ロボットがその勇姿をたたえていた。「いつの間にこんなものを…」「ノワーズ・ブルーが密かに作っていたのよ」「ふふっ、こんな事もあろうかと思ってね。でもまだ未完成なの」「とにかく、乗り込むぞ！出撃だ！」

→22

OPENING MOVIE

ゲームモード紹介　GAME MODE

ウェポンマスターモード

ウェポンマスターモードは家庭用オリジナルの新モードだ。マップを移動し、戦いを繰り返しながら、さまざまな武器を入手してゆく。入手した武器は他のモードでも使用できるぞ。

▲まずはワールドマップでエリア間の移動を行う。エリアを選ぶとエリアマップに切り替わる。

▲各エリアにはそれぞれミッションが用意されており、条件を満たせばクリアとなる。

▲ミッション結果によっては新しい武器を入手することもある。入手した武器は装備して使用可能だ！

タイムアタックモード

いかに早く一定の敵を倒せるかが競うモード。難易度によって3つのランク（「スタンダード」「オルタナティブ」「エクストリーム」）がある。

VSモード

1Pと2Pで連続して対戦できる2人プレイ専用のモード。1戦ごとにキャラクターを選ぶことができ、ステージの選択やハンデをつけることもできる。

アーケードモード

CPUを相手に全8ステージを戦い抜くモード。ゲームをクリアするとキャラクターごとのエンディングを見ることができる。また、乱入対戦も可能。

プラクティスモード

さまざまな状況を設定して技の練習ができるモード。技表も閲覧できるので、新しいキャラクターに挑戦する時などに活用しよう。

チームバトルモード／VSチームバトルモード

複数のキャラクターでチームを編成し、勝ち抜いていくモード。相手チームを倒すと次のチームとの対戦となる。VSチームバトルは相手チームを全員倒せば勝利となる。

サバイバルモード

一定の体力で何人の敵を倒すことができるか競うモード。敵を倒すスピードなどによって体力の回復量は変化するぞ。

ウェポンマスターモードをクリアしてゆくと、さまざまな隠し要素が明らかになってゆくぞ！

「まずは挨拶がわりだ！受付小町パァァンチ！」あなたがボタンを押すと、受付小町グレートは「イラッシャイマセ」と言いながらパンチを繰り出した。ゲエム星人キングはパンチを食らって一瞬ひるんだが、すぐに立ち直って迫ってくる。

「やはりダジャレか！」→31　「いや、キックだ！キックでとどめだ！」→18

CHARACTERS

Raphael Sorel　ラファエル・ソレル

Talim　タリム

Cassandra Alexandra　カサンドラ・アレクサンドル

Hong Yun Sung　ホン・ユンスン

Heishiro Mitsurugi　御剣平四郎

登場キャラクター紹介

それぞれの信念を込めた刃が火花を散らす！

デフォルトキャラクター

初期状態で使用できるキャラクターは13人。刀、混、斧など、独特の武器を使いこなす個性的なキャラクターが揃っている。キミは誰と運命を共にするのか!?

Taki　タキ

Voldo　ヴォルド

Nightmare　ナイトメア

Astaroth　アスタロス

Ivy　アイヴィー

Kilik　キリク

Xianghua　シャンファ

Maxi　マキシ

隠しキャラクター

魂に導かれた新たな戦士たち

ゲームをプレイし、ある一定の条件を満たすと、業務用でタイムリリースキャラとして登場した3人が使用可能になる。さらにシリーズファンの熱い声援に応え、ソフィーティアとソン・ミナも登場するぞ!!

そして、マナブ君の目の前に、身長3mの巨大なゲエム星人がゆっくりと迫っている！「で、でかいッ！」「分かった、『太鼓の達人4』を食べて成長したのよ！」

「まず安全確保だ。マナブ君、ゲームボーイアドバンスを捨てるんだ！」→19　「いや、そんな暇はない。俺がマナブ君の楯になるッ」→34

登場キャラクター

ゆめりあ™

モネ 年齢不明（CV 有島モユ）

吾妻（あがつま）みづき 16歳（CV 浅野真澄）

ねねこ 年齢は謎（CV 仲西環）

千条（せんじょう）九葉（くよう） 14歳（CV 中山さら）

千条（せんじょう）七瀬（ななせ） 22歳（CV 井上喜久子）

PS2 ゆめりあ

プレイステーション2用ソフト 2003年4月24日発売予定 6,800円（税別）

可憐な登場キャラ、美麗な3DCG、スタジオオルフェ・黒田洋介氏の脚本と話題沸騰の恋愛アドベンチャーゲーム『ゆめりあ』。今回は気になるゲームシステムを大紹介。関連情報も見逃せない！

ストーリー

16歳の少年“三栗智和（みくりともかず）”は、ある夜奇妙な夢を見ます。見たことの無い世界で1人の少女が敵と戦っている夢…。その夢世界では智和は不思議な力を持ち、少女にその力を与えて敵を撃退します。夢世界と不思議な力、そして戦いを繰り広げる謎の少女に驚く智和。さらに驚いた事には、目を覚ました自らの傍らには先程の夢の少女がいるではありませんか…。突如現れた謎の少女“モネ”、同居人で年上の従姉妹の“七瀬（ななせ）”、押しかけて来たクラスメイトの“みづき”、現実と夢世界でのドタバタと戦いの同居生活がここに始まる…？！。

君の選択が彼女達の運命を左右する

アドベンチャーパート

所々では選択肢が現れ、智和（プレイヤー）は決断を求められる。決断によって、その場のリアクションだけでなく、ストーリー展開にも影響を及ぼすので彼女達の言葉によぉーく耳を傾けて判断していこう！

どちらを選ぶ！？

少女達とコミュニケーションを取ることでストーリーは進行する。

喜怒哀楽がとても豊かなキャラクター達。ドタバタラブコメを楽しもう。

ゆめりあ情報

予約キャンペーン実施中！

発売が待ち遠しい『ゆめりあ』だが、なんと予約キャンペーンが実施中。プレゼントされるアイテムは「モネの枕カバー」だ！実際に使って夢世界に迷い込まないよう注意しよう？！

※キャンペーンは商品がなくなり次第終了です。
※画像はイメージデザインです。

コミック版『ゆめりあ』好評連載中！

月刊コミック電撃大王（メディアワークス）では『ゆめりあ』の漫画が好評連載中！ゲームとはまた違った少女達の一面を知ることができるので要チェックだ！

月刊コミック電撃大王　発行：メディアワークス　発売：角川書店　毎月21日発売

コミック版『ゆめりあ』作者

桂 遊生丸先生 特別描き下ろし

「3Dの素敵な美少女たちは、2Dの紙の上に降りたとたん『ポエポエ〜』で『プリプリ！』の変な顔ばっかりする女の子になってしまいました。今日も彼女達の苦情が聞こえます。『もっと可愛く描いてよ！』ああでもゴメンなさい。それが私の狙いなのです。ゲームでは見ることの出来ないあんな顔やこんな顔、さらには、あぁっ、そんなことまで・・・！バッチリ描いちゃうつもりです。皆様も是非、お楽しみ下さいませ。」（桂遊生丸）

イメージアルバム発売決定！

CD型番：COCX-32170　価格：￥2,800（税別）
発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント

ゲーム発売に先がけて4月23日にはコロムビアミュージックエンタテインメントから『ゆめりあ』のイメージアルバムが発売される。モネ役の有島モユさんが唄う主題歌「君がそばにいるから」、エンディングテーマ「永い夢」を始め、ゲーム中で使用されるBGM、さらにモネからのメッセージも収録。ファン必携の1枚！

ゲームシステム

『ゆめりあ』は大きく分けて“アドベンチャーパート”と“バトルパート”の2つで構成されており、双方の繰り返しでゲームが進行してゆくのだ。

トドメの一撃は必殺技で！

バトルパート

女の子の好感度が上がると彼女達へのパワーチャージが可能になる。輝いている所に触れてパワーを与え、必殺の一撃を繰り出せ！なお、パワーを与えられる箇所は女の子達との相性によって最大3箇所まで増える。

チャージする

断る

任意に選択した2人の少女と共に、夢世界で謎の敵・フェイドゥムと戦うのだ。

戦闘は「ターン制」で行われ、「敵」のヒットポイント(体力)をゼロにすると勝利！

パワーチャージを断るとちょっと悲しんでしまう…。誰にパワーチャージしてあげるか、悩みどころだ…。

最新データと新モードを搭載!新世代ノンフィクション野球、今年も４月に開幕！

アスナロモード

１年のシーズンを通して、オリジナル選手を育成するという「アスナロモード」。打者、投手それぞれに試合ごとに課題が設定され、プレイするごとに強化ポイントが増減。ひと月ごとに選手を成長させていくことができる。

打者、投手を最初に選択し、それぞれの課題をクリアしていくことが基本。課題をどのようにクリアしたかの結果によって、ポイントの増減幅が異なる。

見事ミッションをクリアし、監督の評価が上昇すると、レギュラーへの道が開けてくる。稼いだポイントは、月ごとに各パラメータへと振り分けて選手を強化できる。

ミッションのクリア条件には、シビアなものから、「三振以外」といった幅の広いものまで用意されている。クリアしていくごとに難しいミッションも登場する。

「アスナロ」で育てた選手は「エディット」モードで既存の球団に登録することも可能。優秀な選手を育てたら、ぜひ登録して戦ってみたいものだ。

投手の育成では、あらかじめ使える球種を選択できる。変化球タイプの投手か、ストレートを主体とした速球派の投手を育成するかはプレイヤー次第ということ。

一発勝負となるミッションだけに、過去の打撃傾向をよくみながらの投球が必要。失点が大きいとどんなミッションでもポイントが減ってしまうので、要注意。

PS2 熱チュー! プロ野球2003

プレイステーション２用ソフト　4月3日発売　6,800円〔税別〕

フジテレビジョンとのコラボレートによる「新しい野球ゲーム」として登場した『熱チュー! プロ野球』が、2003年度版最新データと、新たなるモード「ジンセイ」モードを搭載して帰ってくる！

「ジンセイ」モードは、オリジナル選手を育成し、１年でMVPを目指す「アスナロ」モードを、選手の入団〜引退までプレイできるようにしたもの。一試合ごとの課題を乗り越えることで、選手を強化でき、遊び応えたっぷりだ。収録選手は12球団で総勢480人に増加。昨年度注目を浴びた「カットボール」も早速導入されており、投打の駆け引きもより奥深くなっている。また、タイミングをあわせるだけでヒッティングできる「ロックオンシステム」や、守備、走塁をオート化することも可能で、初心者でもとっつきやすい内容となっている。ぜひ幅広い層に遊んでもらいたい一作だ。

画面情報に注目

守備位置　内野、外野、それぞれの守備陣形を表示。「2003」で新たに加わった。

投球メーター　一度ボタンを押すと上昇し、二度目で球威、三度目でコントロールが決定されるという独自のシステムとなっている。

打球傾向　打者がどの方向への打撃が得意なのかを表示している。

スコープ　ストライクゾーンを９分割し、実際の過去のデータをもとにストレートと変化球に分けて得意のコースを表示してある。

その他変更点もいっぱい

今作の「ペナント」は、５年間のプレイが可能になったり、シーズン中のトレードや新選手のエディットもできるなど、自由度が高く、奥深いものとなっている。試合に勝ち、観客動員数を増やして資金を稼ぎ、選手を補強していこう。

打撃が難しいという人は、スイングのタイミングをあわせるだけでヒットが狙えるロックオンシステムを活用しよう。試合をCPUに任せてしまう監督気分でのプレイも可能だ。

今作では、投球時にTV中継の視点でのプレイが可能となった。ダイナミックな投球フォームを十分堪能でき、まさにTV中継気分でのプレイが楽しめるのはグー！

選手の動作も前作に比して大幅にパワーアップ。クロスプレイの緊迫感や、選手の喜怒哀楽なども細かく再現。選手のフェイスや体型もより実在のものに近づけてある。

リプレイシーンはフジテレビジョンの協力により、TV中継と同じアングルを再現。このゲームをプレイしながら、TV中継を見れば、その作りこみ具合が一目瞭然。

ジンセイモード

入団から引退まで、１選手をじっくり育成できる新モード。次々と訪れるミッションをクリアしていき、レギュラーを獲得していくことが当面の目標。常に緊張感のあるプレイが楽しめる、今作の注目モードだ。

「アスナロモード」が複数年プレイできるようになった、といえば一番わかりやすい。熾烈なポジション争いに落ちこぼれないよう、ミッションをどんどんクリアせよ。

試合で結果を出していけば、代打要員からレギュラーへと監督の評価が上昇していく。ポイントを稼いで、より魅力的な選手へと成長させていこう。

「ポジションランキング」で、育てている選手の評価は一目瞭然。レギュラーを確保するためには、どんどん試合に出してもらわなければ夢はかなわない。

ミッションをクリアしていくことで、試合に出場するチャンスはどんどん増えていく。失敗ばかりしていると、監督から試合に使ってもらえなくなってしまうぞ。

※画面は開発中のものです。

「ブラッド・ボアルのつぶやき。仲間を引退させるのは団長として断腸の思いだ！」「ギョエーッ！」やった！ゲエム星人を凍死させたぞ！しかし、まだたった一匹だ。秋葉原のたくさんのゲームソフトを狙って大量のゲエム星人が襲来しているのだ。

「かたっぱしからやっつけるッ！」→14　「ノワーズ・イエローと合流だ」→7

GBA テイルズ オブ ザ ワールド 〜サモナーズ リネージ〜

ゲームボーイアドバンス用ソフト　3月7日発売　4,800円〔税別〕

召喚ユニットが戦いの命運を握る!『TOP』の世界観を引き継ぐシミュレーションRPG

時はアセリア暦4765年。『テイルズ オブ ファンタジア（TOP）』の世界(4304年)から、400年以上も先の未来……一人の少年が召喚術の研究をしていた。彼こそあの召喚士「クラース・F・レスター」の子孫「フレイン・K・レスター」。自分の先祖（クラース）が研究していた召喚術に興味を持ち、世界を巡って「契約の指輪」を集める冒険をしていた。ある日、とある遺跡に入り込んだフレインは、謎の生き物「マカロン」に出会う……。『テイルズ オブ』シリーズ初のシミュレーションRPGとなる本作は、『TOP』の外伝的作品。当然、『TOP』のキャラクターたちも多数登場する。ユニットを召喚し、最大3ユニットまでのパーティを組んで戦う戦略性の高い内容となっており、倒した敵と契約することも可能。また、「遺品」を使ってユニットのステータスを上げたり、特定の条件を満たしてクラスチェンジさせる、といった「育てる」楽しみも満載だ。

マカロン　20センチほどの大きさ。人形のような姿の超古代文明が生んだ人工生命体。

フレイン　15歳。サモナー。召喚術に興味を持ち、「契約の指輪」を集める冒険中。

アルフ　25歳。ソードマスター。魔王ゼクスの側近。人間でありながら、魔王に協力。マークの仇?

クラース　31歳。サモナー。フレインの先祖。フレインの召喚術の研究は彼の血を受け継いだもの。

エルミラ　28歳。ウィッチ。フレインの召喚術に興味を抱き同行を決意。モンスターに敵対心を持つ。

ボルガ　13歳のマジシャン。双子の孤児の弟。心を閉ざしている。

ベルガ　両親を魔王に殺された双子の姉。13歳のモンク。弟の面倒をよくみている。

マーク　両親の敵を探して旅をする15歳のファイター。女性に間違えられることもしばしば。

ゼクス　年齢不明。ルシファー。魔科学によって生み出され、モンスターを操る。

　※画面は開発中のものです。

召喚

フレインが拠点にいる時、召喚が可能。能力に応じてマナが必要になるので、拠点の占拠は重要なポイントとなる。

このゲームで重要な要素「召喚」。召喚するには拠点の上にフレインがいなければはじまらない。召喚には「マナ」を消費する。このマナは、ユニットごとに必要とされる量が異なる。マナは占領した拠点の数に応じて自分のターンが回ってくる時に回復される。

ゲームのメインとなる「ヒロイックモード」を進めていくと、『TOP』のキャラクターたちも召喚できるぞ！

ゲームの途中で手に入る「遺品」を合成することでユニットを強化できる。召喚したユニットは大事に育てていこう。

パーティ

最大３体のユニットまで、同じヘックス（マップ上のマス目）に移動することでパーティを編成できる。パーティにはリーダーが設定され、その移動力はリーダーの移動力が反映される。パーティを組み、敵を攻撃することが戦略の基本となる。

パーティを組めば、敵ユニットに１ターンで最大３回の攻撃を仕掛けることができる。攻撃する相手をよく考えて大ダメージを狙え！

自軍ユニットが待機するところまでユニットを移動させればパーティを組むことができる。解散も行動終了までに自由にできる。

パーティを組んだら、リーダーを決定。パーティの移動力はリーダーのものが反映されるので、パラメータをよく見て決めよう。

拠点

フレインが召喚を行なうために必要なのは、城や魔法陣などの拠点にいること。拠点を占拠すれば、自分のターンが回ってきた時のマナの回復量がアップするので、より強力なユニットを召喚できるようになる。まずは拠点を占拠していくことが攻略の基本だ。

ユニットを強化するための遺品は、拠点でのイベントでも手に入る。遺品をユニットと合成することで、その能力を強化できる。

敵に占拠される前にどんどん拠点へ進軍していきたいところだが、パーティ同士の連携も重要。パーティの役割を考えて動かそう。

対戦

プレイヤー同士での対戦、そしてCPUとの対戦も楽しめる。ソフト１つでの交代プレイもできるし、通信ケーブルを使って、２台のGBAでの対戦も可能。通信ケーブルを使えば、育てたユニットやアイテムの交換もできるようになるぞ。

対戦モードでは、対人プレイと対CPUプレイが選択できるようになっている。ソフト１つでの対戦、２台での対戦も選択可能。

対戦モードのルールは、相手の主人公（キング）を倒したものが勝ち、というシンプルなもの。拠点でのイベントなどは行なわれない。

ビデオゲーム機コーナーにやってきた。すでに何台か食べられたゲーム機があるようだが、マナブ君の姿もゲエム星人の姿も見当たらない。

右へ進む→5　左へ進む→24　どんなゲームがあるのかチェック→21

テイルズ オブ ファンタジア

GBA

TALES OF PHANTASIA

ゲームボーイアドバンス用ソフト　2003年5月発売予定　価格未定

主人公クレスは、とある事件がきっかけで壮大な冒険に出ることになる。遥かなる旅の果てに待ち受けるものは・・・

冒険の途中で、さまざまなキャラが仲間になり力を貸してくれる。戦闘時の仲間の行動は作戦メニューで指定できる。

全てはここから始まった！伝説のRPGがGBAで登場

『テイルズ オブ』シリーズの第一弾『テイルズ オブ ファンタジア』が携帯ゲーム機に初めて登場する。戦闘の特徴である「リニアモーションバトル」は携帯ゲーム機ながらもしっかり再現。また、個性豊かなキャラクターや斬新なシステムなど、時代を感じさせない内容に加え、新仕様や新キャラクターの登場など追加要素も盛りだくさん！単なる移植に留まらない究極の『テイルズ オブ ファンタジア』となっている。未体験の人は元より、遊んだことのあるプレイヤーも新たな発見が味わえる本作に乞うご期待！

携帯ゲームながらキャラクターや町並み、ダンジョンといったグラフィックの描きこみはバッチリ！

戦闘はリアルタイムで進行する「リニアモーションバトル」を採用。仲間と協力しながら戦っていこう。

戦闘を重ねてレベルが上がると様々な技を習得していく。特に唱術は発動まで時間がかかるが、役に立つものばかりだ。

ファミリースタジアム2003

GC

※画面は開発中のものです。

ニンテンドーゲームキューブ用ソフト　2003年5月発売予定　価格未定

モードはセパ12球団から好きなチームを選び優勝を目指す「ペナントレース」、オリジナルチームを含む16球団で楽しむ「エキシビション」、目的に応じた練習ができる「トレーニング」など多彩。

お待たせしました！あのファミスタがGCでいよいよ開幕！

伝説の野球ゲーム『ファミリースタジアム』がゲームキューブ用ソフトとしてついに登場！「とっつきやすく遊びやすい」というコンセプトを崩すことなく、高低差・球種の違いをゲームに反映した「新投打システム」や、オリジナルキャラクターを育てる「選手村」、遊びの幅を広げる「ゲームボーイアドバンスとのリンク」など新システムを多数搭載。また、『ファミスタ』初の試みとして、実況を採用。プレー中の臨場感が高まること間違いなし！
もちろん「エキシビション」「ペナントレース」「トレーニング」といった既存のモードもバッチリなので、じっくり楽しむことができる。さぁ、プレイボールは目前だ！

リプレイ機能を使えば、様々なカメラアングルから試合を見ることができる。ファインプレイをリプレイしてウットリするのもアリだ。

今回は、誰もが簡単に打てるシステムを継承しつつ、高低差・球種の違いを再現し、「読み合い」「配球」をゲームに反映している。

忠実に再現されたフランチャイズ球場。今回は札幌ドームも登場。実況も加わり臨場感が大幅にアップした。

ゲーム開始前に「落下点あり」を選択しておけば、ボールの落下するポイントにマークが表示されるので初心者でも安心！

ペナントレースでは進行に応じてカレンダーが更新される。試合のない日（オフ）を選べば「選手村」モードが楽しめる。

「選手村」ではオリジナルキャラを育てることが可能。また、ゲームボーイアドバンスをリンクケーブルで接続しておくと様々な特典が獲得できる。

「食らえ！受付小町キィィック！！」「ダメ！受付小町グレートには足はついてないのよ！ロボットにとっては足なんて飾りなのよ！」「何ィィィ！！！」

ないはずの足でキックを放とうとした受付小町グレートは転倒し、ノワーズマン達は地面に放り出された。そして･･･。

→29

お花見シーズン到来！花より団子カッ？いやいや、花より太鼓だドン！業務用『太鼓の達人４』おかげさまで絶賛稼動中だドン！そして、家庭用のほうでも『太鼓の達人 タタコンでドドンがドン』に続いて、早くも新作が登場だドン！おうちでも、アミューズメントスポットでも、お祭り騒ぎはまだまだ続くドン！さらに、待望の『太鼓の達人』グッズもついに発売決定だドン！

太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り

出張版 W-6 Donder Page

PS2用『太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り』収録曲一新で登場だドン!!

新キャラ紹介

業務用『太鼓の達人４』からの新キャラも登場！太鼓の達人の世界はドンドン広がる！

和田テツオ

和田家の次男。５歳。
活発で騒がしいワンパク坊主。
和太鼓教室に通っているけど、練習をサボってお祭りに出かけることもしばしば。

おじいちゃん

和田家のおじいちゃん。74歳。
孫のテツオたちを見守る、和田家のご隠居。
テツオには、ワンパクでもいいからたくましく育ってほしいと願っている。

ネコと杓子

２人はいつも一緒。ビスケット１枚あったら、ネコと杓子ではんぶんこ♪
ネコ:和田家のおとなり、高橋家の猫です。
杓子:宮島出身。修学旅行のみやげとして高橋家に持ち込まれました。裏に「必勝」と書いてあります。

和田ミミズ

和田どんのペット（乙女）。
和田家の庭にある植木鉢が寝床。口はきけないけど、伸び縮み運動で感情を表現する。特技は恋愛相談にのること。心優しいロマンチスト。

タタコンで遊ぶカッ？

もちろん今作もタタコン対応だドン！ただ、今回はタタコン同梱版は発売しないので、持っていない場合は前作『太鼓の達人 タタコンでドドンがドン』か、タタコン単体（2,980円）を買うんだドン！

※タタコンで遊ばれる際には、振動や音、時間帯などにご注意ください。
※通常コントローラでも遊べます。

『太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り』の特徴は・・・・

★ ミニゲームも一新だドン！タタコンの可能性はどこまで広がるのカッ？
★ 「サバイバルモード」が２人でも遊べるドン！前作では１Pのみだったけど、今回は友達や家族と励ましあいながら頑張るドン！
★ 演出は更ににぎやかに！コンボエフェクトはプレイ内容に応じて変化するドン！
★ 「アーケードモード」のランク発表時には「称号」に応じてぼくらの衣装が変わるドン！
★ シンプルメニューが設定可能。モード、コースの変更がスムーズにできるので、連続プレイ時にオススメだドン！

『太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り』収録曲リスト

今回の収録曲は全34曲！
前作から収録曲一新だドン！
隠し曲も５曲あるんだドン。

最新ヒット曲・定番曲

NEW July 1st
NEW 大切なもの
NEW ソーラン節
アンパンマンのマーチ
翔べ！ガンダム
アイアイ
おどるポンポコリン
ガッツだぜ!!
亜麻色の髪の乙女
ドラえもんのうた
ハリケンジャー参上！
ここにいるぜぇ！
DANCE!おジャ魔女
（おジャ魔女どれみドッカ〜ン！より）
タッチ
シーソーゲーム〜勇敢な恋の歌〜
TRAIN-TRAIN
Yeah!めっちゃホリディ
ミニモニ。ジャンケンぴょん！

ナムコオリジナル曲・アレンジ曲

NEW 第九交響曲
NEW 結婚行進曲「真夏の夜の夢」より
NEW ウィリアム・テル序曲
NEW 太鼓のマーチ
NEW Taiko Session〜Live Version〜
NEW 平成太鼓街道〜バチの女〜
NEW エリンギのエクボ
サタデー太鼓フィーバー
ドドドドドンだフル！
太鼓ラブ！
ゼビウス体操

NEW＝業務用にも未収録の楽曲

ミニゲーム紹介 タタコンの楽しさが広がるミニゲームは３種類だドン！

ふうせん 〜連打系〜

タタコンの面を連打して風船（水マリ子）を膨らませ、ふちを叩いて完成。いくつの風船が作れるのかを競います。頑張れ！ちょうちんうなぎ。

じゃんけん 〜判断系〜

ジャンケンに勝ったらハリセンで叩け！負けたらすばやく防御だ！２人同時プレイ時にはどんとかつの兄弟対決。１人プレイ時には太鼓型ロボット達と対戦！

ギャラドン 〜シューティング系〜

和田どん＆かつを操作し、襲いくるギャラドン軍団からチビキャラ達を守りきろう！タタコンのふちの左右で移動、面で「魂弾（たまだま）」発射だドン！

待望の太鼓の達人グッズ、ついに発売決定だドン！

CDアルバム

『太鼓の達人』の収録曲がCDアルバムになるんだドン！「アニメ編」と「J-POP編」、２タイトル同時発売！各アルバムとも、全30曲のてんこもりでお届けするドン！ナムコオリジナル曲や、『ドキッ！新曲だらけの春祭り』使用曲も収録予定！『太鼓の達人』のイメージトレーニングにも役立つカッ？

2003年4月23日発売予定

太鼓の達人［アニメ編］（仮） （COCX-32168） 2,000円(税別)

太鼓の達人［J－POP編］（仮） （COCX-32169） 2,000円(税別)

※お求め・ご予約は全国CD取扱店にてお願いいたします。
※仕様は変更されることがあります。

発売元・販売元：コロムビアミュージックエンタテインメント株式会社
TEL 03-3584-8238
URL http://www.columbia.co.jp/

キャラクターグッズ

太鼓の達人 クッション

1,000円(税別)
2003年3月7日頃発売予定

太鼓の達人 根付(2種)

600円(税別)
2003年3月7日頃
発売予定

太鼓の達人 Tシャツ

2,500円(税別)
サイズ：男性用フリー
2003年3月7日頃
発売予定

太鼓の達人 携帯窓拭き(2種)

350円(税別)
2003年3月7日頃
発売予定

ボールチェーンマスコットもカプセル自販機にて発売予定！

※こちらのグッズは全国のアニメイト他にてお求めいただけます。
※デザイン・仕様は変更になる可能性もあります

アニメイトお客様お問い合わせ先
TEL 03-5992-1234（土・日・祝日を除く 10:00〜18:00）
URL http://www.animate.co.jp/

速報!!! 『太鼓の達人』ｉモードサイト（504i専用）もオープン！近日配信予定なので楽しみに待つんだドン！

『太鼓の達人』の最新情報はこちらでチェック！
http://www.namco.co.jp/

ナムコ・ドンだ〜ページはナムコ・ワンダーページの中にあります！

「ダメだよ！ボクのたからものなんだ。ママが、かってくれたんだ！」「そんなの、また買ってもらえばいいだろう」「だって、５さいのたんじょうびプレゼントなんだよ！５さいのたんじょうびは、いちどしかないんだ・・・」

その時、巨大ゲエム星人が、ギョロッとこちらをにらんだ！→29

美的革命

HOW TO PLAY

コイン投入後、シールのパタン（構図、明るさ、背景カーテン）を選択し、撮影を行います。

1. 撮影ブースでコイン投入後、制限時間内（出荷時120秒）の間に
   - 1-1.　アップor全身で撮影を選択
   - 1-2.　明るさを4段階から選択
   - 1-3.　背景カーテン12種類から選択
   - 1-4.　1枚目撮影
   - 1-5.　2枚目撮影

   を繰り返します。
2. シールにする画像を選択します。
3. シールの分割を選択します。
4. 取り込み撮影をします。
5. 落書きブースへ移動して落書きをします。
6. 払い出し口に移動してシールを受け取ります。

☆ 落書きブースには画面が2つあるので2人同時に別々の落書きをすることができます。付属のペンで画面をタッチして、文字やスタンプで落書きができます。なかにはスタンプすると動きだすアニメーションスタンプがあり楽しめます。
☆ 自分の持ち物を取込みボックスに入れ撮影すると、オリジナルスタンプが作れ、落書き用のスタンプツールとして1プレイの間使用できます。

青春クイズ カラフルハイスクール

HOW TO PLAY

プレイヤーは高校3年生の新学期を迎えた男子生徒です。卒業までの1年間、クラスメイトの4人の女の子たちと出会って「運命」の絆を深めてゆき、最終的に意中の女の子への「告白」を成功させ、「恋人」になることが目的です。

クイズに正答すると、『運命のハート』を獲得できます。素早く答えるほどたくさん貯まります。

クイズに間違えたり、制限時間内に答えられなかったりすると、ライフが減り、ライフを全て失うとゲームオーバーです。

クイズのステージノルマをクリアすると、女の子から『プレゼント』がもらえます。答えが解らないときにスタートボタンを押すと、プレイヤーにさまざまな手助けをしてくれます。

クイズ以外に、女の子たちとの会話でも『運命のハート』は貯まります。

運命のハートが貯まると、好きな女の子に出会いやすくなったり、『運命の出逢い』が発生したりします。

プラボ英雄烈伝 68

人はつき合ってみよ ゲームはやってみよ
塾講師　百瀬範夫

作　いりたまご　コゲ照

秋葉原に着いた。目の前に、デモ中の新作ゲームソフトをハードごと食べようとしているゲーム星人がいるぞ。「よおし、ダジャレでやっつけてやるッッ！」

テイルズオブシリーズなダジャレ→33　ヴィーナス&ブレイブスなダジャレ→17

S T O R Y

地中海に浮かぶ美しい島、アスティゴス島。訪れた人すべてが楽園という言葉をイメージするこの島の状況は、ザゴリアス連邦による占領という形で突如一変した。微力ながら独立運動を続ける小国ルカノに対し、業を煮やしたザゴリアス連邦の将軍ジオルジョ・ゾットが軍事行動を強行し、中間地点であるアスティゴス島を占拠したのである。
一方、この一連の軍事行動に対し疑問を抱いたVSSEは、独自に調査を開始した。その結果、１つの有力な情報を得る。「ルカノだけでなく、近隣諸国に対しても向けられた戦術ミサイルがアスティゴス島に配置されている」
VSSEは即座にエージェントの派遣を決定する。近年着実に成果を上げている若手２人、アラン・ダナウェイとウェズリー・ランバートである。２人はエージェントとなって最大の試練に望むことになる。戦術ミサイル、謎の情報提供者、伝説の殺し屋の影、、、４種の武器を使いこなす壮大な銃撃戦が今始まる！

TIME CRISIS 3™

タイムクライシス３

４つの武器を駆使して敵陣を突破せよ！

「撃つ」「隠れる」という独自のアクションで人気の『タイムクライシス』シリーズ最新作が満を持して登場。圧倒的な物量で迫る敵、限られた時間…４つの武器を駆使して過酷な敵陣を突破せよ！

登場キャラクター

★ウェズリー・ランバート
（2P主人公）

アランと同期でＶＳＳＥ４年目。文武両道という言葉がぴったりで工学博士の肩書きを持つ一方、射撃術/格闘術においても常にＶＳＳＥ同期内で１、２を争う実力の持ち主。あまりしゃべらず常に冷静沈着に作戦をこなす彼は一見冷たい性格と見られがちだが、動物好きで自宅では３匹の猫と１匹の犬、１羽のオウムと暮らすペット愛好家でもある。アランとチームを組んで約１年が経つが、その息のあったチームワークはＶＳＳＥの他のチームと比べても目を見張るものがある。

★アリシア・ウィンストン
（ヒロイン）

小国ルカノの独立解放戦線のリーダーを兄に持つ美女。自らも独立解放戦線に所属して２年が経つ。その外見とは裏腹に強い意志と行動力を持ち、兄がザゴリアス連邦に拉致されたことをきっかけに単身アスティゴス島に乗り込む。

★アラン・ダナウェイ
（1P主人公）

戦闘において大きな力を発揮するＶＳＳＥ４年目の期待のホープ。その戦闘スタイルは一言で表すと大胆。一緒に行動したメンバーが肝を冷やすことも度々あるが、精密で俊敏な動きを行える彼にとっては普通のことである。性格は非常に明るく物事を常に前向きに考え、絶望的な状況に追い込まれても決して諦めることはない。作戦行動中にはチームのムードメーカー的存在であり、時には不謹慎とも言われるジョークを飛ばすが、それは彼なりの周囲に気を使った配慮である。

E N E M Y

■ジオルジョ・ゾット将軍

ザゴリアス連邦軍の最高司令官。自国内では饒舌な演説と、その端正な顔立ちから強大なカリスマ性を誇り、前線においては冷酷非情な指揮官の顔を持つ。今回のルカノ侵攻に際し、自ら現場で指揮を取る彼の目には一体何が映っているのか？

■ワイルド・ドッグ

巨大犯罪の影に常に存在する謎の暗殺者。ＶＳＳＥにとっては幾度となく戦ってきた相手であり、宿敵とも言える人物。ＶＳＳＥの諜報部員リチャード（シリーズ１作目）に破壊された左腕は現在、マシンガンや火炎放射器となる恐ろしい義手となって生まれ変わっている。今回の戦いで悪夢に終止符は打たれるのか？

■ワイルド・ファング

ワイルド・ドッグと同じくワイルドを冠するコードネームを持つ男。2tのコンテナをも蹴り飛ばす超人的な脚力と、華麗な体術で敵対する人間を抹殺する。

「俺の好きなシューティングゲームはあるかなぁ」「馬鹿、そんな事してる場合？」「ス、スマン…でもここ、何か不自然だと思ったら、『太鼓の達人４』が置いてないぜ、今どき」「…だから何？」「ス、スマン」

右へ進む→5　左へ進む→24　どんなゲームがあるのかチェック→9

STAGE1を紹介

ゲームは全部で３ステージ。１ステージは３つのエリアから構成されている。ここではステージ１を紹介しよう。

STAGE1 AREA1

南の島へ海から派手に突入。ペダル操作をしっかりマスターしよう。

STAGE1 AREA2

敵の攻撃も激しくなってくる。爆発する背景物を探して敵を一網打尽だ！

STAGE1 AREA3

戦闘ヘリとジープとの移動しながらの戦闘。
スピーディーな展開だが、あせらずしっかり狙おう。

武装ヘリから激しく攻撃をしかけてくるステージ１のボス。やつを仕留めればステージ１クリアだ！

STAGE1 BOSS

ビクター・ザーン

TO BE CONTINUED

近隣諸国に向けられた戦術ミサイル。アランとウェズリーは敵の猛攻をかいくぐり、その発射を阻止することができるか!?　残された時間はあとわずか…!!

※画面は開発中のものです。

「とどめはやはり！」「ダジャレばかり 言ってるのは ダレジャ！」　３つの声が、３つの心がひとつになり、受付小町グレートの胸部から「絶対零度のダジャレ」が放たれた！ゲエム星人キングは一瞬で凍りつき、と同時に、受付小町グレート自身も氷の彫像と化していた。「…ノワーズマァァァン！！！」ナオミ長官の悲痛な叫びが響き渡る。

→38

GAME SYSTEM

ゲームシステム

敵を殲滅しながらステージを突き進め！
ただし時間は限られている。

フットペダル

フットペダルは『タイムクライシス』シリーズの最も特長的なシステム。踏むと構え、離すと物陰に身を隠す。また、この時に弾丸も補給（リロード）される。ただし、各エリアには制限時間が存在するので、いつまでも隠れているわけにはいかない。敵の攻撃を華麗にかわし、大胆に突き進むことが攻略のカギであり、醍醐味なのだ！

▲赤い発射エフェクトは確実にダメージを受ける危険な攻撃だ。素早くフットペダルを離して物陰に隠れ、攻撃をやりすごそう。

共同戦線か？　単独行動か？

プレイモードは、１プレイヤーと２プレイヤーで行う「２人協力プレイ」モードと、ハイスコアアタックに最適な「１人プレイ」モードを搭載！２人協力プレイモードでは１プレイヤー、２プレイヤーそれぞれの視点でゲームが進行する。

開発者からワンポイントアドバイス

弾の補充アイテムを持った敵兵は、連続で撃つことでアイテムを多く落とします。
見つけたら連射して多くのアイテムをゲットしよう！（最大３発まで）

新システム　ウエポンセレクト

WEAPON SELECT

今作では従来のハンドガンに加えて、マシンガン、ショットガン、グレネードランチャーという強力な武器が登場。これらの武器はフットペダルを離して隠れている最中にトリガーを引くことで任意に持ち換えることができる。ただし、ハンドガン以外は弾数制限があるので注意！弾は特定の敵を倒すと補充されるぞ。

ペダルを離しながらトリガーを引くと武器チェンジ

ハンドガン
装弾数９発でリロード（弾の補充）が無制限に可能。まずはこの武器の使い方をマスターし、状況に応じて特殊武器を使い分けられる様になろう。

マシンガン
トリガーを引いている間、自動で連射できる。多くの敵がいる際に使用できれば一掃できるし、遠くの堅い敵に使用するのも非常に効果的だ。

ショットガン
広範囲に攻撃する散弾銃。全弾が命中すればかなりのダメージとなるので、やっかいな爪兵も近くに引き寄せて撃てば一撃で倒すことが可能だ。

グレネードランチャー
圧倒的な攻撃力と攻撃範囲を誇る。着弾中心では最高の破壊力を誇るが、着弾まで時間がかかるので素早い敵に使用する際には注意が必要だ。

ゲエム星人キングがナムコ本社ビルに迫った時、轟音とともに本社ビルが中央から真っ二つに割れ、地下ドックから巨大ロボットがせりあがってきた！女性型の優雅なボディが太陽を浴びて輝く。「本社の受付ロボット、受付小町をモチーフにしたのよ」「よおし、いくぜッ！受付小町グレート！！」

パンチ→13　キック→18

うしくんとカエルくんの新作プライズ大作戦

パペットマペット

ゲーム好きのうしくんと毒舌のカエルくんがナムコの新作プライズゲーム『ビッグスウィートランド』＆『スウィートランドプラス』をいち早く体験。二人で協力しているのか、邪魔しあっているのか。さてさて、二人の会話を耳ダンボにして聞いてみよう。

スウィートランドプラス

『スウィートランド４』から大きく進化。新しく「自動景品補充装置」や「サポートボーナス」が付きました。ルーレットが「あたり」に止ると、「サポートボーナス」が発動。ウィングがテーブルをサンドイッチして、景品をテーブルからこぼれにくくします。2003年４月下旬登場予定です。

スウィートランドプラス編

「プラスって、何がプラスさ？君教えてくれたまえ」

「えーとね、まず、ほらルーレットがあるでしょ。ここに当たると、可愛いウィングがテーブルを挟んでくれるから景品が落ちないんだよ」

「フムフム。天使の羽だね。君も早く…、天国にいけるといいね」

「…。死ねってこと？ 解説を続けるよ、しかもね1回当たったら次のゲームもウィングはそのままなんだよ※1。これは見逃せないよね。あと、ハズレが減って当たりやすくなるラッキーモードっていうのになることもあるんだって！※2ラッキーモードになったら景品獲得チャンス倍増だよ」

「なるほどお得だね」

「あっ、ほら、見て！景品を自動で補充しているよ。これで景品が少なくなって、ゼンゼンすくえないってことがなくなるんだ。カラになったら上のハッチから景品を入れるだけだから、お店の人もラクラクだね。」

「うーん、これは面白いし、運営楽チン。でも君をハッチからは入れられないのが残念だね」

「どうして、僕が入るんだよー。景品じゃないよ」

「でも味はいいからね」

「…、続けるよ。この景品があって、回っているところをカワと呼んでいるのだけど、ここがね、まわっているうちにドンドン奥に寄っちゃうの。でも今回は2箇所にプレートを用意したから、いつも片寄らないで景品がまわることができるよ」

「君の頭もこれくらい回れば、脳みそが片寄らないで済むんだろうな。病気にもならないし」

※１（ランダムモード初期設定の場合）
※２（アップモードの場合）

うしでも取れるシンプルさ！

ぼくが、あんなにすくったのに、そこだよ、ほら テーブルの真中！

あー、落とす場所間違えた〜

右へ進む→ 16　左へ進む→ 35

BIG SWEET LAND

ビッグスウィートランド

アイキャッチ抜群のスウィートランドの大型機です。６人まで同時に遊べる大きな筐体とジャックポット時の大量払出は迫力抜群です。2003年７月に全国デビュー予定です。

撮影場所：電気安全環境研究所

※うしくんは景品ではありません。

バシッ！

ビッグスウィートランド編

「うわー！でかいね。さすがにビッグだね。たくさんお菓子とろうね」

「今後は僕が解説しよう。ルーレットがあま、６人同時にできるからね。ルーレットがあって、5、10、15とメーターが上がるとボーナスがでるんだ。さあ、ドンドンすくうボタンとおとすボタンを押して、チャッカーを狙いたまえ」

「うん、あールーレットでマスが進んで、5になったよー。わーい、横の装置から飴がふってくるー」

「さあさ、ほら、ドンドンお金いれて進めー」

「10になったよー、あっ、左右のカベが立った！しかも横から景品が落ちなーい！」

「カベボーナスだね。チャンスだよ。うしくん」

「それぞれ、もうすぐ15。どんどんコンテニューして、15だ。あぁー何と真中のスライドテーブルが伸びて、また景品がとれるー」

「うん、君の舌みたいだね。うまそうだよ」

「20までいくと、何が起こるんだろう。ワクワク」

「ミラクルジャックポットだからね。もう大変なことが起こるよ、」

「さあ、17、18。あー、でももうお金がないよー」

「この馬より鹿よりあてにならない奴。ド下手。きみに任せるんじゃなかった。一番いい所で…。きみが景品になれ！」

バシ、ボコ、カプッ！

残念ながらうしくんとカエルくんが見られなかったミラクルジャックポット。ゲームセンターで体験するのは、あなたです！

コツをつかんでジャンジャン取ってね！

パペットマペット

あくまで、うしとカエルのお笑いコンビ。1998年11月にコンビ結成。可愛い見かけによらず、ブラックなネタのショートコントがメイン。一度見たらその忘れられない独特の世界に、全国の婦女子ファン急増中。うしくんの野望はひょうきん族の吉田くんより有名になること。カエルくんの野望はど根性ガエルのぴょん吉より有名になること。お互いの野望のために、全国津々浦々に出没中。４月22日は中野ザ・ポケットにて単独イベント「パペットマペットVol.3」開催。

公式ホームページ http://www.ecolife.co.jp/puppet/
営業のお問い合わせもこちらで受付けます。

イエローをかばう→28　カレー好きは放っておいてゲエム星人を倒す→37

全国のナムコのお店（ロケーション）は、新しい発見と温かいおもてなしでお客様をお迎えしています。だから、なぜかワクワクして行きたくなってしまう。日夜お客様のために頑張っている全国の選りすぐりのお店とスタッフ、その秘密を紹介します。

Waku Waku系 LOCATION通信

第3回 NAMCOLAND 平塚店

〒254－0807
神奈川県平塚市代官町33－1 OSC湘南シティ内
（営業時間 10:00～24:00）TEL:0463－24－1181

厳しいエピキュリアン　町田泰義 店長

「オープンから４年、店長を務めています。地元に密着したお客様との距離の近いお店です。女性スタッフが多い店ですので、いつもお客様をやさしくお迎え出来るよう心がけております。みんな明るくて仕事熱心なスタッフばかりです。お客様に長く通い楽しく遊んで頂けるよう、各種会員カードやイベントを用意していますので、ぜひご来店ください」

森さん　土屋さん　澤井さん

Waku その1

コスチューム着て、カシャ！

２月14日にオープンした女性専用のシールプリントコーナー。シール機の台数も８台と多数あり、最新の「美的革命」他、新機種ももれなく設置。そして、メンバーになれば無料で衣装の貸し出しをしてくれます。ちなみに１番人気はロングチャイナドレスとのこと。

Waku その2

毎月第２・４水曜日はパチンコレディースデイ！

2Fのパチンコーナーでは、毎月第２・４週の水曜日に女性専用台を６台ご用意しています。しかも高設定の超甘釘となれば、平日なのに朝早くから多くのお客様がおみえになるのもうなずけます。

Waku その3

メダルスタッフの（左から）中村さん、森さん

メダルも徹底サービス！ ガラポン＆MAXシート

メダルをお求めになられたお客様にはハズレなしのガラポン抽選ができます。しかもスタンプカードのスタンプ30個でMAXシートカード１枚。５枚集めたお客様にはメダルが大きく増える（2,000枚以上！）MAXシートに座ってプレイできます。この他毎週水曜のメダルレディースデイには、メダルカウンターにて2000円で200枚（通常110枚）のメダルがご利用になれます。

Waku その4

フワフワ風船コーナーでファミリーも安心

15分、300円のこのコーナーでは、フワフワの風船が舞い上がり柔らかくて不思議な空間が広がります。スタッフが常駐しているのでパパもママも安心、お子様の笑顔があふれます。しかも同伴の保護者の方は無料でご利用になれます。

フワフワ風船コーナースタッフの（左から）鈴木さん、甲斐さん

Waku その5

季節を演出するSL列車

SL列車は３周、200円。オリジナルのアーチ状トンネルがあり、周囲は春夏秋冬に応じた風景がひろがります。今は春を感じるお花でいっぱい。

Waku その6

ギャラリーも楽しめる『太鼓の達人４』

『太鼓の達人４』をぐるりと取り囲むレストスペース。ここでは休むだけでもいいし、プレイする人をギャラリーとして見てもいい。もちろん、プレイは大歓迎。案内してくれたのは、ナムコランド平塚で土日、必ずイベントで大活躍するマスコットのチャタロー君。

と、その時。「おっ、ナオミ長官からの電話だ」「ノワーズ・レッド！ブルー！イエロー！こちら、ナオミ。ノワーズマン本部に大量のゲエム星人が迫ってきているの！ここにゲームの元があるって感づいたらしいわ。急いで戻ってきて！」

→6

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

200台収容の駐車スペースがあり、
週末は市外からの来店も多い。

メダルコーナーのレストスペース、
パームパビリオンでくつろごう。

白とオレンジを基調にブルーのマシンで統一
された店内はD.Cショップを思わせる。

シールプリント機コーナー「COCOプリ」は
女性専用スペース

ゆったりとした空間が気持ちいい。
人気は『太鼓の達人4』

メダルで遊ぶカップル

長野オリンピック以降急速に開発が進む町、佐久市。ユニクロ、トイザらス、笑々が併設する複合ロードサイドに、アジアの風を運ぶナムコの新店プラボ佐久がオープンした。明るくゆったり空間、そしてお香の香りが訪れた人を包み込む。さあ、一歩足を踏み入れれば、そこにはアジアンリゾートの世界が待っている。

MAP

141
長野新幹線
佐久平駅
JR小海線
ジャスコ佐久平店
岩村田駅
佐久I.C.
上信越自動車道
141
浅間総合病院
ユニクロ
トイザらス
至 小渕沢
プラボ佐久店

■プラボ佐久店
長野県佐久市岩村田字長塚1736-4　アクロスプらザ内
☎0267(66)0170　FAX:0267(66)0180

小柳 店長

小柳店長（前列中央）を中心に元気溢れるスタッフ。
気軽に話しかけてみて。
（前列左から）大沢さん、小柳店長、山口さん、
（中列左から）滝沢さん、馬場さん、
（後列左から）山浦さん、風間さん、鷹野さん、多田さん。

同じ長野県内上田市にあるプラボ上田店。
メダルコーナーをリニューアルしたので、
こちらも負けてはいません。
ぜひご来店ください。

店長のお手製の暖簾と看板でアピールする
『料理の達人』

木のぬくもりと空のイメージが広がるメダルコーナー。

■プラボ上田店
長野県上田市秋和字立石335番
☎0268(25)5036 (FAX共通)

「…どうする、みんな」「私はあなたの判断に従うわ」「へっ、俺も同じだ。今まで何度もあんたに命を助けられた。この命、預けるぜ」「ブルー…イエロー…」2人の目に涙がにじむ。そしてあなたの目にも。

「よおおし食らえ！『絶対零度のダジャレ』！」→23
「ダメだ、出来ない！」→30

ナンジャ政庁発行

ナンジャ回覧板

風雲児関口社長が率いる、長野餃子の名店が新登場!!

池袋餃子スタジアム Ikebukuro Gyoza Stadium

蕃龍（ばんりゅう）

地元信州の新鮮な食材を中心に32種類もの具材、調味料、そして関口の社長のアツーイ思いがギュッと凝縮された「蕃龍餃子」が、新たに登場。

関口社長自らが全国の餃子を食べ歩き、栄養面での充実も考え、研究に研究を重ねて編み出した栄養バランス抜群かつ独特な味わいは、ご当地餃子にエントリーされるべくしてされた、オリジナリティとカリスマ性にあふれた逸品だ。

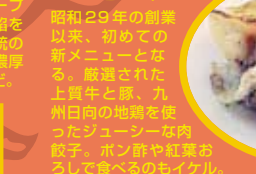
それだけではない、今回、名店居並ぶ「池袋餃子スタジアム」への出店に際して、関口社長は新メニュー「餃子おやき」を開発。信州の郷土食、「おやき」を蕃龍風にアレンジしたものだというから、これまたソソラレル。さらには、「蕃龍餃子」をよりおいしく食べてもらうためにと、「地ビール」までもオリジナルで作ってしまったのだ。

こうなると"ご当地餃子対決"はますます熾烈さを増すことだろう。もう一時も目が離せなくなりそうだ！

栄養バランスを考えた、毎日食べられる"体にいい餃子"名物「蕃龍餃子」と新メニューの「餃子おやき」。両手で持ってガブッと豪快にかぶりつこう

宇都宮餃子「来らっせ」
"たまごスープ餃子"
宇都宮餃子会12店舗の餃子の味を楽しめるたまごスープ餃子。来らっせ特製の、純度100%のごま油を使ったラー油を入れて食べればより◎。（平日のみのメニュー）

フィンガー餃子「できたてほやほ屋」
"餃むすめ"
雑誌『TOKYO 1週間』と「池袋餃子スタジアム」の共同開発から生まれたオリジナルな餃子の第2弾。ケチャップ味の餃子をチキンライスで包む新しい味。

蒲田・羽根付き餃子「歓迎」
"茄子の水餃子"
厚手の皮に茄子、豚ひき肉などに漢方入りスープを練りこんだ特製の餡を詰めてゆでた大連伝統の水餃子。コクのある濃厚な餡は絶妙な味わいだ。

静岡屋台餃子「石松」
"三色肉餃子"
昭和29年の創業以来、初めての新メニューとなる。厳選された上質牛と豚、九州日向の地鶏を使ったジューシーな肉餃子。ポン酢や紅葉おろしで食べるのもイケル。

浪花ひとくち餃子「餃々」
"湯葉餃子"
湯葉を皮にして餡を棒状に包んでいるから形もスマート。おろしポン酢につけていただけば、そこには餃子との新しい出会いが・・・。

新メニュー続々登場！

西安宮廷餃子「吉鳳園」
"西安宮廷餃子"
108種類もの味と形があるといわれている西安の宮廷餃子。具材も形も定期的に入れ替わるからマメにチェックを！

老舗・東京餃子「華興」
"円満餃子"
ジューシーかつさっぱりした味わいがウリのコロコロエビをふんだんに使った焼き餃子。思わず顔がほころぶうまさ。

横浜中華街の餃子「招福門」
"フカヒレ入りツルっと餃子"
独特のプリプリした食感と繊細な薄い皮で包まれた水餃子のツルっとした喉ごしを堪能できる贅沢な一品。

九州一口餃子「テムジン」
"テムジン餃子"
モンゴルから伝わったといわれる、肉、野菜3：7のヘルシーな一口サイズの焼き餃子。柚子胡椒の入った酢醤油で。

上海パイ餃子「上海酥餃房」
"酥餃ねぎ味噌叉焼、ごま味噌腸詰餃"
ほかではめったにお目にかかれない本場上海パイ餃子。餡は、ねぎ味噌、焼豚、ゴマ味噌腸詰などを加え、日本風にアレンジ。

読み終わったら、捺印後すみやかにお隣りに回覧しましょう。
隣り近所の正しいお付き合いは回覧板から！

チケット料金

● 一般チケット

種類	大人	こども
1日フリーパス券（入園と19のアトラクションが1日遊び放題）	3,900円	3,300円
ナイトフリーパス券（入園と19のアトラクションが午後5時以降1日遊び放題）	2,500円	2,000円
入園券	300円	200円

● ファミリーセット

種類	1日フリーパス券（入園と19のアトラクションが1日遊び放題）
Aセット（大人1名こども1名）	5,400円
Bセット（大人1名こども2名）	7,400円
Cセット（大人2名こども2名）	10,000円

●前売り券（パスポートのみ）
チケットぴあ：5237-9999
JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザ(旅行センター)

※4歳未満のお子様は入園無料です。
※身体のご不自由な方、小学生未満のお子様には付添の方が必要です。

OPEN／10:00～22:00（年中無休）

とっさにイエローを突き飛ばしたあなただが、肩に怪光線を受けてしまった。「くっ！」「だっ大丈夫かレッド？」「かすり傷だ。それよりも･･･」
店の奥に目をやると、新たなゲエム星人が次々と出てくるところだった。「キシャアアア！！」「こ、このカレー屋って、ゲエム星人の巣だったのか！」

→15

「ご当地餃子特捜最前線」

キミの地元で評判の"おいしい餃子"を教えて!!

GW（ゴールデンウィーク）に全国各地から選りすぐりの餃子50種がやってくる!!

申し込み方法はナムコのホームページをチェックしてネ！

「うちの近所のあの餃子はかなりイケテル！」そんな餃子があったら、ぜひご当地餃子特捜隊まで一報を！

専用の申し込み用紙に、これぞオスメメ！という餃子を書き込んで応募してくれればOK。その中から、ご当地餃子特捜隊のお目にかなった餃子は、なんと、GW（ゴールデンウィーク）にご当地特捜隊にて販売されるのだ。もちろん、紹介してくれたキミにも特捜隊員証が渡されるゾ。

地元で自慢のおいしい餃子を全国から集まってくる餃子通に食べてもらえる絶好のチャンス。思い当たる餃子がある人は、さっそくナムコのホームページをチェックしてみて！

横濱カレーミュージアム

3/20 グランドオープン!!

スパイスの魅力サクレツ！より進化したカレーワールドへ

カレーミュージアム、セカンドステージのテーマは「スパイスアドベンチャー（華麗なる冒険）」。新設のウェルカム・ラウンジから足を踏み入れると、そこにはスパイスの魅力を最大限に発揮した魅惑のカレーワールドが広がっている。

そしてなんといっても注目すべきはそのラインナップだ。北海道・札幌スープカレーの名店「マジックスパイス」、長野・元祖納豆カレーの「山小屋」、四国高松・さぬきカレーうどんの「讃岐五右衛門」、博多の焼きカレー「伽哩本舗」、熊本名物ライス焼き「肥後たこ坊」など関東初出店、初支店の店も充実。もちろん本場インドのオリジナルスパイスフードが楽しめる新しいショップもニューオープンする。

ミュージアム内の雰囲気も店舗も一新、さらに進化したカレーワールドを覗いてみないか！

「山小屋」

山小屋ビーフカレー（納豆つき）800+（100）=900円
6時間煮込んでトロトロになったカレーには、是非納豆をつけて食べてほしい。納豆は、長ねぎと野沢菜を加えた、こだわりの川中島納豆。ほかに、長野名物"おやき"もメニューにあり。こちらも美味。

「マジックスパイス」

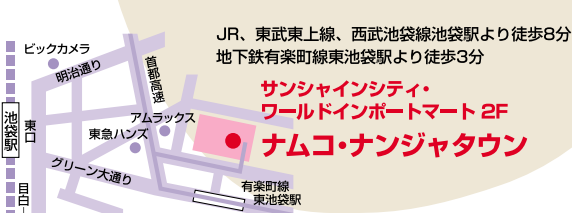
チキンカレー（涅槃）950+(190) =1,140円
素揚げされた北海道の食材とスパイスがギュっとつまったスープカレー。辛さは8段階。
野菜の甘さにスパイスが絡み口一杯に広がる。味噌汁感覚で毎日食べたい、やみつきになるカレー。

DATA

住　所：〒231-0045 神奈川県横浜市中区伊勢佐木町 1-2-3 7F･8F
TEL：045-250-0833
営業時間：11:00～21:30（ラストオーダー21:00）
休　日：なし
入館料：無料
アクセス：●JR「関内駅」北口より徒歩2分●市営地下鉄「関内」駅より徒歩3分　●京浜急行「日ノ出町」駅より徒歩7分
http://www.currymuseum.com/

横濱カレーミュージアム YOKOHAMA CURRY MUSEUM

日本最大のビルイン型テーマパーク
NAMJATOWN
ナムコ・ナンジャタウン
〒170-8630
東京都豊島区東池袋3丁目 サンシャインシティ・ワールドインポートマート2F
TEL：03-5950-0765

交通のご案内

JR、東武東上線、西武池袋線池袋駅より徒歩8分、地下鉄有楽町線東池袋駅より徒歩3分

サンシャインシティ・ワールドインポートマート 2F
ナムコ・ナンジャタウン

あなたはゲエム星人の怪光線の直撃を受けて死亡しました。 GAME OVER

「ナムコアプリキャロットJ」は、今パズルゲームが熱い！！

好評配信中 月額300円

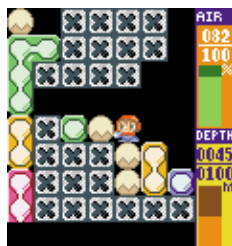
Jスカイ向けコンテンツ ナムコアプリキャロットJ

営業中24HOUR

J-フォンメニュー → J-スカイメイン → ケータイゲーム → メーカー別リンク → ナムコ・ステーション → ナムコアプリキャロットJ

順序よくブロックを掘って出口へ向かえ！

「ミスタードリラー ドリラーパズル」

よりパズルに特化した、新しいタイプのミスタードリラーが登場。ブロックを掘る順番をよ～く考えないと、エア（空気）が足りなくなったり手詰まりになってしまうから要注意！スピードアップやジャンプなど、様々な効果を発揮するアイテム「ドリストーン」を使うタイミングも攻略の大きなポイントだ。ススム君と共に、地底のゴールへ掘り進め！腕に自信のある人は、ハイスコアの「全国ランキング」にもチャレンジしよう。

速報！「ディグダグ」配信決定！！

なんと、あの「ディグダグ」が開発中とのスクープ情報を入手。配信日は未定だが、ナムコファン垂涎のゲームだけに今からとても待ち遠しい。乞うご期待！

ブロックを積んで出口を目指せ！

「バベルの塔」

1986年にファミリーコンピュータ用ソフトとして発売された、あの名作パズルゲームが帰ってきました。全64フロア(！)の怒涛のボリュームに、果たしてキミは打ち勝つことができるかな？
再起動すると前回の続きからプレイができる便利なオートセーブ機能も搭載。主人公インディーと共に、バベルの塔の謎を解き明かせ！

「バベルの塔」初級者向け基礎講座

パッと見ただけではわからない、「バベルの塔」の奥深さ。より楽しく遊ぶためのテクニックを、NOURS読者の皆さんのためにド～ンと紹介しよう！

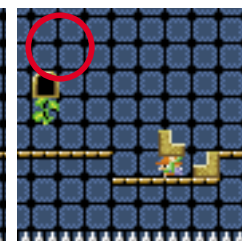
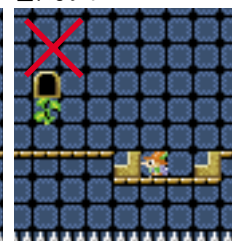
―目指せ全フロア制覇！―

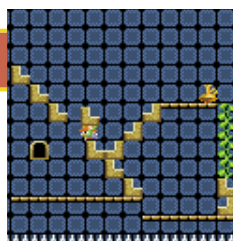
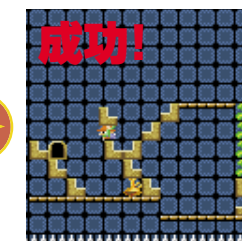
ブロックの向きに注意！

ブロックの向きは、持ち上げた状態では変えることができない。向きを変えたい場合は、写真のようにすればOKだ。まずはフロア1でしっかり練習をしておこう。

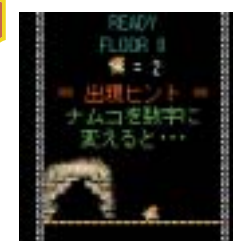
ブロックの向きを変えたいときは…

一旦降ろして、反対側に回ってから持ち上げよう。

これでOK!

失敗。これではブロックに登れない！

ブロックは階段状に積み上がる！

L字型ブロック最大の特徴がコレ。一見届かないように見える扉でも、積み上げて道を作ればクリアすることができるのだ。連鎖で落下したブロックも、同様に階段状に積み上がるから頭に入れておこう。

フロア2はここがポイント。ブロックを持ち上げてしばらく待つと…

落ちたブロックがそのまま階段に！成功！

「ビッグパスワード」を探せ！

8フロアごとに登場する「壁画（へきが）の間」。ここでは、ある特定の操作をすると「ビッグパスワード」が出現する。実はこのパスワードを覚えておかないと、感動のエンディングまでたどり着けないのだ。「すぐ出口に行けるから…」などと言って手を抜いているヒマはない！頑張ってパスワードを探し出そう。

スタート時のヒントを参考にしていろいろ試してみよう。

成功するとこの通り。ビッグパスワード登場！

受付小町グレートの拡声器で連続ダジャレ攻撃だ！「要石（かなめいし）にはかなうめえ！」「かねがね金がねえ！」･･･「馬鹿なッ、ダジャレが利かない！」「分かったわ。ゲエム星人キングは、外側にまとった物質を防寒服にしてダジャレのサムさをしのいでるのよ！」「ええい、他に武器はないのか？」「･･･あるわ」

→8

今回も面白コンテンツが勢揃い。2003年春の新作を3ページ拡大版で一挙大紹介！

※画像は開発中のものであり、実際とは異なる場合があります。

好評配信中 月額300円

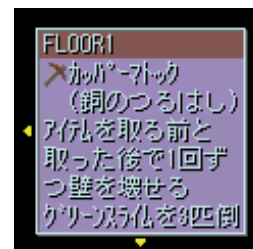
iアプリ向けコンテンツ アプリキャロットナムコ

営業中24HOUR

iメニュー → メニューリスト → ゲーム → ゲーム2 → バラエティ → アプリキャロットナムコ

不朽の名作、ここに復活！

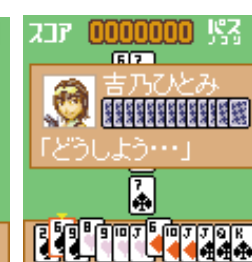
「ドルアーガの塔」

全ナムコファンに朗報！皆さんから多数お寄せいただいたリクエストにより、iアプリ版「ドルアーガの塔」が遂に完成。全60フロアの完全移植を実現させた、モバイルコンテンツ開発スタッフ渾身の作品。ゲームにはちょっとうるさい、マニアなアナタも大満足のアプリゲームだ。また、503iシリーズユーザー向けには「ドルアーガの塔mini」を配信中。こちらは全16フロアのケータイオリジナル版で、宝物の出現方法もアレンジされている。こちらも一度挑戦してみてはいかが？

「ドルアーガの塔mini」（503iシリーズ対応）

「ドルアーガの塔」（504i、504iSシリーズ専用）

誰でも遊べるお手軽アプリ

「7ならべ」

パックマンやホリ・ススム君など、おなじみのナムコキャラクターとトランプで対決！ゲームモードはプレイヤーのレベルに応じて、「イージー」「ノーマル」「ハード」の各モードから選択可能。誰でも気軽に楽しめるオススメゲーム。

おかげさまで大好評！！ テイルズシリーズの着信メロディ、待受け画面は「メロキャラ」にお任せ！

好評配信中 月額300円

待受けアニメもあるよ！

2003年3月現在

配信曲リスト

★key to my heart
★STEP TO TOMORROW
★BREEZE
★WHISPER OF SILENCE
★THEME OF BATTLE
★TALES OF DESTINY 2
★SADNESS
★RUTEE
★COLD RAIN

「ナムコiメロキャラ」「ナムコEZメロキャラ」「ナムコJメロキャラ」の各サイトにて、只今大人気のRPG「テイルズ オブ デスティニー2」の着信メロディ・待受け画面を配信中。
iモード、EZweb、J-SKYの各種ケータイに対応しているのがウレシイね。
これからもテイルズシリーズはもちろん、「ヴィーナス&ブレイブス」や「ソウルキャリバーII」など、各種新作ゲームの着信メロディ・待受け画面を続々追加予定。さあ、今すぐマイメニュー登録すべし！

©いのまたむつみ

営業中24HOUR

ナムコEZメロキャラ：トップメニュー → EZインターネット → メロディ着信カラオケ → ナムコEZメロキャラ

ナムコJメロキャラ：J-フォンメニュー → J-スカイメイン → 着信メロディ → ゲームパチンコ → ナムコJメロキャラ

ナムコiメロキャラ：iメニュー → メニューリスト → 着信メロディカラオケ → ゲーム → ナムコiメロキャラ

「すまない･･･俺には出来ない」「レッド･･･」「ま、それも一つの選択肢さ、命は大事にしないとな」　受付小町グレートは機能を停止し、ナムコ本社はゲエム星人キングに飲み込まれた。数ヵ月後、地球上のあらゆるゲームソフトはゲエム星人に食い尽くされ、ゲームのない世界がやってきた･･･。

GAME OVER

※ご利用の際には、月額情報料の他にアクセス量に応じたパケット通信料が必要となります。※「iモード」及び「iアプリ/アイアプリ」は株式会社NTTドコモの登録商標です。
※「EZweb」「ezplus」はKDDI株式会社の登録商標または商標です。※「J-SKY」はジェイフォン株式会社の登録商標です。※「Java」は米国およびその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の登録商標または商標です。

EZ
インターネット
↓
ezplus
↓
ゲーム
↓
総合
↓
ナムコマジック
↓
ナムコ
マジックパック

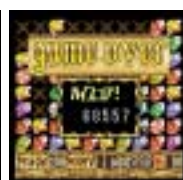
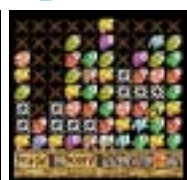
「ナムコマジック」内に新しいモバイル遊園地として「ナムコマジックパック」がオープン！ゲーム（ezplus）はダウンロードしたら全て通信不要でユーザーに気軽にご利用して頂け、毎月様々なジャンルの新ゲームが追加されていきます。
ちょっと頭をひねるパズル・ボードゲームから本格的なシューティングまで、飽きのこないゲームラインナップです。

「タシテキュー？」（数字パズル）

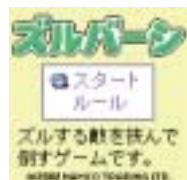
数字を足してブロックを消していこう！よーく考えて連鎖でイッキにブロックを消そう！

「てけてけ」（パズル）

パズルをスライドさせて道を作り、女の子をゴールまで連れて行ってあげよう！

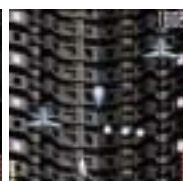
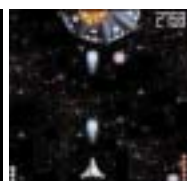
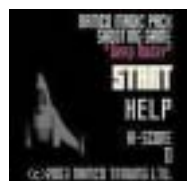
「ズルバーシ」（ボード）

コマを挟んで倒すリバーシ風ボードゲーム。敵はルールそっちのけでズルするから気を付けろ！

「ピンホールショット」（スポーツ）

ゴルフとビリヤードが融合した新しいタイプのスポーツゲーム。OBに要注意？！

「ディープノデラ」

縦スクロール高速シューティング。「ノデラ空間」に潜む母船をキミは倒すことができるか？！

「ナンバーバトラー」（カード）

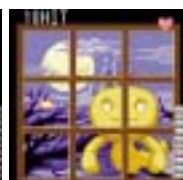
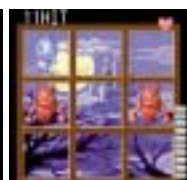
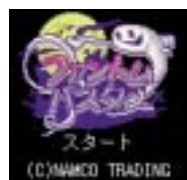
大富豪タイプのカードゲーム。連勝してランクを上げよう！

「ファントムバスター」

屋敷を襲う幽霊を退治するアクションシューティングゲーム！

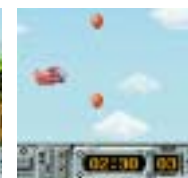
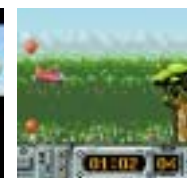
好評配信中
1本150円
(税抜)
従量課金

Jスカイ向けコンテンツ
ナムコマジックアクション

営業中24HOUR

J-スカイメイン
↓
ケータイゲーム
↓
メーカー別リンク
↓
ナムコマジック
↓
ナムコ
マジックアクション

空で迷路で海でドキドキハラハラの大冒険！？バラエティーに富んだこだわりアクションミニゲームが盛り沢山！！。しかも１アプリ150円落とし切りで遊び放題！！通信不要の驚き高品質ゲームで、キミの満足度200％間違いナシ！！

「レシプロレーサー」

レシプロ飛行機を操り、チェックポイントを通過しながらゴールを目指すフライトアクションゲーム。空はもちろん、ジャングル上空や洞窟内など変化に富んだステージがあり、ステージによっては障害物を避けながら飛行するテクニックが要求されるぞ。ゴールしたとき、規定回数以上チェックポイントを通過していないとゲームオーバー。ゴールにかかった時間も得点に関係するので、何度もチャレンジして最良飛行コースを見つけ出そう！ジェット機では味わえない浮遊感と、簡単操作でできるアクロバット飛行がクセになりそうだ。

「ツリボリキング」

キンギョから幻の大イワナまで！？何でもアリのツリボリで大物を釣り上げよう！！釣りをしたことがなくてもノープロブレム！気軽に楽しめる簡単操作のフィッシングゲームです。釣り上げた魚の種類や大きさによって得点を獲得し、ツリボリ制覇を目指す画期的なゲームシステムでキミの挑戦を待っているゾ！！釣った魚の魚拓をゲットし、魚拓コレクションを完成させるお楽しみもあるよ！

「チューチューアドベンチャー」

主人公のネズミを、お邪魔ネコに捕まらないようにしながら制限時間内に迷路から脱出させるアクションゲーム。迷路内には主人公の大好物「チーズ」が落ちているので、たくさんGETしながら出口を目指そう！でもチーズ集めに夢中になってお邪魔ネコに捕まったり、制限時間を過ぎてしまわないようごチューイを。迷路内にはお邪魔ネコを困らせたり、主人公を強化したりできるアイテムが点在しているので、それらを駆使してピンチを切り抜けよう！かわいいグラフィックと主人公のアクションが魅力的。女性にも超オススメなゲームです。

「マリンチェイス」

神出鬼没な敵潜水艦の航路を予測し、駆逐艇で追い詰め爆雷を投下して撃破するチェイスアクションゲーム。ステージによって敵潜水艦の数や性能が違ってくるぞ。敵潜水艦は駆逐艇めがけて魚雷を発射してくるので、当たらないように舵を切って回避しよう。魚雷に当たって駆逐艇の耐久力がなくなるとゲームオーバーだ。縦横無尽に逃げ回る敵を捕捉するのはかなり大変だけど、じっと観察しているとその逃げ方にパターンがあるのに気付くはず。敵の航路に先回りをして爆雷を投下しよう！簡単だけど奥が深い、頭脳派アクションゲームです。

さらに電気街を疾走するあなた。と、目の前にゲエム星人の大群が現れた。
「ぐぅ、あれだけの数を相手に一人ではキツイかも知れん」
「いや、気合だ。気合で戦う！ダジャレ全開だ！」→14
「あ、イエローの携帯に電話すりゃ合流できるじゃん」→36

ノワーズおかげさまで40号！
NOURSのあゆみ

祝40号発行記念

1993年にナムコの広報誌として生まれた『ノワーズ』。季刊ペースで発行を続け、今回でなんと40号を迎えることができました。これもひとえに読者様の応援のおかげ！そこでここでは表紙でノワーズの足跡を辿ってみましょう。

1999.3.31 vol.23 特集
新製品がめじろ押し!! AOU1999 アミューズメント・エキスポ

1998.11.30 vol.22 特集
(遊)プラボ英雄烈伝軍団のお買い物 ノワーズ的　レアレア通販!

1998.8.30 vol.21 特集
「キャラクターに息吹を」モーションキャプチャー大研究!!

1998.5.30 vol.20 特集
新登場『タイムクライシス2』徹底解剖！「2人組」の法則

1998.3.31 vol.19 特集
なむこ屋総本舗にいらっしゃい！

1997.11.30 vol.18 特集
発売直前　緊急特集 テイルズ オブ デスティニー

2000.7.31 vol.29 特集
ミスタードリラー2発売記念 ドリラーズワールド

2000.5.31 vol.28 特集
超初心者のための ビリヤード講座

2000.3.31 vol.27 特集
PS2が魅せる新たな世界

1999.11.30 vol.26 特集
パックマン誕生20周年記念 パックマンからの招待状

1999.8.31 vol.25 特集
『究極の早撃ちガンマンへの道』

1999.5.31 vol.24 特集
OUR FUTURE 21世紀へのカウントダウン

2001.11.20 vol.35 特集
2001～2002　ナムコ新作タイトル一挙紹介！ 新作GAME大行進

2001.9.20 vol.34 特集
ナムコ・ビジュアルアート アカデミー

2001.6.20 vol.33 特集
保存版 目指せスコアアップ レッツ！ボウリング

2001.11.20 vol.32 特集
おもしろさ再発見 メダルゲーム遊楽講座

2000.11.30 vol.31 特集
テイルズの系譜

2000.9.30 vol.30 特集
ケータイで遊ぼう

祝!40号

これからもオモシロ情報をたっくさんお届け！
応援よろしくね！

2003.3.28 vol.40 特集
POWER of POLYGON 2003

2002.11.21 vol.39 特集
ナムコギャルズヒストリー

2002.9.20 vol.38 特集
新作ゲームで秋祭り

2002.6.20 vol.37 特集
The KATANA ―ザ・カタナ―

2002.3.20 vol.36 特集
『鉄拳4』×『バーチャファイター4』開発者スペシャル対談

創刊号!!

1993.7.30 vol.1 特集
上海冒険譚
上海南夢宮電子遊戯世界

1994.8.30 vol.5 特集
完全保存版 お待ちかね たまご帝国のすべて＆ワンダーエッグ

1994.5.31 vol.4 特集
祝ナムコ THE 40th Anniversary

1994.3.31 vol.3 特集
Let's 放題、ほうだい

1993.11.30 vol.2 特集
進化するゲーム POWER OF POLYGON

1996.3.31 vol.11 特集
(遊) '96トレンド予測

1995.11.30 vol.10 特集
'95 (遊)まるごとクリスマス

1995.8.31 vol.9 特集
(遊)スキー講座

1995.5.31 vol.8 特集
(遊)大江戸見聞録

1995.3.31 vol.7 特集
香港 優(遊)故事 AMUSEMENT STORY

1994.11.30 vol.6 特集
発売直前緊急特集 プレイステーションの近未来

1997.8.31 vol.17 特集
ナムコ・ナンジャタウン開園1周年記念 もののけ番外地　徹底探検

1997.5.30 vol.16 特集
都会の黄金郷！ INTI渋谷

1997.3.31 vol.15 特集
ナムコ・ワンダータワー京都店 オモシロ度徹底比較

1996.11.30 vol.14 特集
AMスペースへ SPORTSに行こう!

1996.8.31 vol.13 特集
完全保存版 サンシャイン・ナンジャタウン

1996.5.31 vol.12 特集
大空を飛びたい

～激動の40号を語る!?～

1993年創刊。あれから10年、2003年、40号。なんかね、私にとっては、1号1号が、愛しいです。ナムコで過ごした仕事の汗と涙と笑いの結晶なので。お墓まで持っていこうと思っているの。海外出張もしました、コスプレもしました、漫画のために、延々身の上話もしました、お笑い芸人さんの友達もできました。『ノワーズ』のために、ナムコのために私、全速力で走っています。そして、これからもスタッフと一緒に走り続けます。なぜなら、『ノワーズ』を取り巻くみんなが支えてくれるから。ありがとう、そして、これからもよろしく。あれ、どうしたんだろう。だんだん文字が書けないよ、かすれていく・・・。目に汗かいたからかな・・・。ぐすん、鼻もたれてきちゃったよ。今年の花粉はきついね。 **ナオミ長官**

かつて、お店に通って熱心に読んでいた『NG』。それが『ノワーズ』に生まれ変わり、気付いたら作り手になっていてビックリ！ しかも、それからは月日の流れが早い早い。ほんとにアッという間でした。でも、振り返ってみると「やっぱいろいろあったなぁ」と40号の重みを再認識（実際、40冊分の重さって結構あるし）。よく「昔のナムコを語る上で『NG』は欠かせない」と言われますが、『ノワーズ』もそれを目指し、追い越したいと思います。とにかく楽しくいこうね、楽しく！ **シュウタ**

36号から関わらせていただいている新参者です。こうして見ると、ナムコ自体の事業内容もさることながら、担当者の移り変わりに伴って、『ノワーズ』の方向性が変わっている事が実感できますね。ともあれ、この10年の歴史に少しでも関われたことは光栄です。今後も、皆様に喜んでいただける広報誌を目指して頑張りたいです。・・・などと、マジメに語ってしまいましたが、私は付録が大好き。何より「フロク」って響きが好き。これからも予算の許す限り、付録つけましょ、付録！ **サムイネル**

オンラインでも展開中！

『ノワーズ』はナムコのホームページ「ナムコ・ワンダーページ」内で『オンラインノワーズ』としてオンライン展開もしている。PDFファイルで本誌バックナンバーが閲覧できる他、ナムコソフトに対するファンの感想なども日々紹介しているぞ。

『ノワーズ』以前の広報誌は？

ナムコ・コミュニティーマガジンとして1983年2月に創刊されたのが『NG』。季刊で14号まで発行された。当時はゲーム専門誌が少なかったため、ファンからは貴重な資料としても重宝された。1986年にはA5判からB5判へと大型化してリニューアル。月刊ペース（29号からは隔月刊）で、1993年3月までに52号が発行された。

もはや入手困難！季刊NG創刊号

ワイドになって内容充実！月刊NG創刊号

「急ぎましょう！ノワーズ・レッド」「おっしゃ！」あなたは、ノワーズ・ブルーと共に店の入り口にいる。店内には人の気配はない。マナブ君はどこにいるのだろうか？
右へ進む→24　左へ進む→5

巨大ゲエム星人がマナブ君に怪光線を放つ！しかし、怪光線は、立ちはだかったあなたの肩を焼いただけだ。「ぐっ、今だ！ブルー！」「任せて！忙しいときは、太鼓の達人 立て込んでドドンがドン！」「ギョエエ～ッ！！！」巨大ゲエム星人はブルブル震えながら息絶えた。「よし、マナブ君は無事だ」「レッドこそ大丈夫？」「何、かすり傷さ」
→26